

掌机迷
POCKET GAMER
零售价5.80元
2006年20期 Vol.66
最终幻想5
天地之门武双传
电子天下
ISSN 1672-8866
20>
9 771672 886049


全国热卖中
NINTENDO DS
口袋妖怪 钻石珍珠
最速完全攻略本
Pokémon ダイヤモンド
Pokémon パール
致胜法宝完全收录
操作彻底指导/新增系统详解/剧情流程攻略
攻关释疑解答/新作百题问答/完全战术研究
对战策略分析/完整剧情小说/一手精灵资料
特别附送
神兽特别大海报
口袋迷精选音乐碟
超值定价
14.8元
口袋迷精
选音乐集
口袋精选音乐碟
火热邮购中
邮购请注明“口袋攻略”邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177
64472180 邮资免取
神兽特别
大海报
赠



参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.66的抽奖活动截止时间为11月20日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

64期中奖名单

PSP	
辽宁沈阳	孙亮

NDSL	
云南昆明	陈城

G6L 烧录卡	
江苏南通	吴鹏
云南昆明	杨晓宁
广东广州	秦志高
上海	章嘉程
天津	费萍
河北邯郸	陈亮

SC-MINISD	
福建福安	张林
深圳	姚洋
云南大理	张军洋
天津	施良淘
湖南浏阳	林一磊
浙江海宁	于江惠

EZ-FLASH4	
云南昆明	张兴涛
重庆	唐兴邦
江苏扬州	任嘉晨
天津	张步
上海	沈桢

EWIN2-SD	
四川成都	郭雨辰
北京	徐亚青
山西运城	薛江伟

EWIN2-MINI	
山东	李浩然
广东	黎伟波
江苏昆明	张原

EWIN2-Micro	
陕西	王亚国
湖北武汉	钱尚杰
江苏常州	马鑫


TOYS
定价：9.80元
上市热卖中！
特别策划
万代敢达模型大赛2006 华北赛区
参赛作品深度综合报告
重磅专题
变形金刚 MP-03 全面研究+红蜘蛛系列总结
机器人工厂
宇宙海盗
十字先锋高达X-1
夏亚专用大魔改造
轰鸣车间
圣斗士圣衣神话 神斗士 齐克弗里德
仙女座最终青铜圣衣
18k的光辉 超越玩具常识——黄金侠
POWER OF LOVE——大魔神套装
极品全方位
加勒比海盗 亡灵宝藏
头文字D 秋名山漂移传奇
更多充沛内容 精致赠品
敬请关注《TOYS酷玩意》第9期
酷玩意
Vol.9
邮购请注明：“TOYS酷玩意9” 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



年度掌机游戏超大作《口袋妖怪 钻石珍珠》完全攻略本来了！秉承《绿宝石》攻略的大好口碑，掌机迷与口袋妖怪网再度携手打造国内最强口袋攻略本，最速最强万勿错过！

口袋妖怪钻石珍珠攻略本

■定价：14.80元（最后机会） 接受邮购



广大玩家期待已久的《标准掌机典藏》2006版终于来了！完全收集今年最新最热门的掌机游戏信息及攻略，并详细分解两大热门掌机的硬件及周边，值得收藏！

06年标准掌机典藏

■定价：24元 11月6日出版

特别策划万代敢达模型大赛2006华北赛区作品深度综合报告，变形金刚 MP-03 全面研究+红蜘蛛系列总结，宇宙海盗十字先锋高达X-1，神斗士 齐克弗里德，黄金周动漫盛会集中扫描海内外展会深入接触，更多充沛内容！

TOYS(9)

■定价：9.80元 接受邮购



跨过一年时限的中国潮流旗舰杂志，最新一期将以更为完美的姿态继续引领今年秋冬潮流颠峰。强势单元“王子贵族风”，会给你带来亚洲潮流的最高境界。别再犹豫，赶紧加入本期周董领衔的搜酷潮流大军中吧。

SO COOL 2006年第(11)期

■定价：15元 10月30日上市

132页精美画集，数百枚插画收藏，『凉宫春日』致密人物设定+详尽剧情解说，VCD+CD+精美海报，SOS团同好必备典藏。

SOS团活动全记录

■定价：24.80元（最后机会） 接受邮购



本期四大特辑，包括《小岛秀夫杰作选》、《VIP的次世代观点》、《CAPCOM第四开发部》、《PS3买机大备战》，不可错过。

电子游戏软件2006年第22期

■定价：9.80元 11月1日上市



《口袋迷5》再度登场。本期将对口袋妖怪新作进行透彻研究，同时还有关于即将发售的《珍珠钻石》的总力报道。赠品本期华丽的送出口袋迷专用的冰晶水球，在游泳池中好好享受口袋妖怪带来的乐趣吧！

口袋迷(5)

■定价：18元（最后机会） 接受邮购



集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定、故事年表、开发者访谈、未公开原画、剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

鬼武者 幻魔戏本

■定价：19.80元 接受邮购

游戏史上第一个满分RPG游戏，游戏系统攻略，剧情对话，关卡难点，隐藏秘技第一时间全公开。DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。

最终幻想XII完全攻略本

■定价：豪华版24.80元 接受邮购

电子游戏软件

2006年第1～21期	9.80元

动感新势力

27～29、34、36、38～44期	9.80元

电子天下·掌机迷

第51～64期(63期7.8元)	5.80元

SO COOL（搜酷）

创刊秋季、冬季	15元
2006年1～11期	15元
口袋妖怪钻石珍珠攻略本（新）	14.80元
06年标准掌机典藏（新）	24元
口袋迷(5)	18元

声优写真志（新）	19.80元
SOS团活动全记录（新）	24.80元
游戏批评06春、夏、秋季号（新）	12元
TOYS第(1～9)期(5期已售完)	9.80元
鬼武者 幻魔戏本	19.80元
最终幻想XII完全攻略本（豪华版）（最后机会）	24.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取



■封面主题 / 世界树传说■

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
执行主编：刘浩
责任编辑：郑佳鑫、李燮
编辑：暗凌、岚枫、翔武、剑纹、月莺
特约记者：张傲
美术编辑：刘振伟、徐申
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

CONTENTS

Vol.66 2006/20

特别策划

攻略战队





目录

新闻中心

游戏单间

PG吧

玩乐吧

本刊声明

■ 本刊图文未经允许不得擅自转载或抄袭。如有发现,则根据相关法律追究相关人员责任。

■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问,对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询,敬请谅解。

■ 凡发现本刊质量问题,请联系本刊发行部进行调换。

投稿须知

1、 请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、 来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、 投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、 来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、 凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

招聘信息

编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—yp@vgame.cn



《口袋妖怪 钻石/珍珠》开发人员大访谈！

以充满感激的心来享受DS上《口袋妖怪》最新作！





——恭喜诸位完成了《钻石/珍珠》。我们直接进入正题，我们想知道各位对于游戏的感想。

增田顺一（以下**增田**）：《火红/叶绿》完成之后有3年没有大动作了呢。感觉这次制作完整个游戏比预料之中还要迅速。

海野隆雄（以下**海野**）：首先我考虑NDS的机能能做到什么程度，让这次《钻石/珍珠》活用了可以利用的机能。现在感觉到疲倦和满足。

川内丸武史（以下**川内丸**）：作为最初的第一步，运用新型的游戏机虽然有些困难但是却很新鲜。

下山田照幸（以下下**山田**）：我就是觉得这次出得可真快啊（笑）。

森昭人（以下**森**）：我真的已经把这个游戏做完了吗？现在心里经常会这么问自己（笑）。之前做过什么已经完全不记得了！

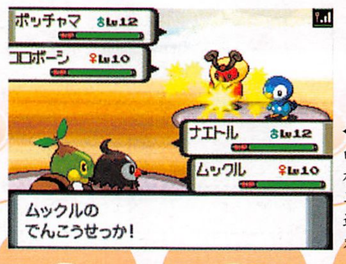
希望能够多利用地下迷宫通信

——原来如此。那么这次的游戏的焦点是什么呢？

增田：在起初决定使用NDS两个屏幕的时候，就在考虑是否制作出地上和地下这种有趣的模式。还有玩家可以自己指定规则来进行游戏，这些都考虑到了。在任何时候进行通信都能看到其他的人在忙碌的游戏，感觉很有意思。

——通信时在行动方面一定很难调整吧？

森：是的，一直到最后这都是最难的课题。只要接收到电波的人就会立即开始通信、多个玩家同时行动，进行密语通信这些问题，当时商讨了很长时间。



←利用NDS的新的网络机能，可以享受和身居远处的朋友对战的乐趣。

战斗全部都可以用拇指操作！也可以用触摸操作！

增田： 在写程序的时候非常的辛苦啊！

森： 真是没觉得已经完成了呢……

增田： 我也是（笑）。

这3D画面就好像是在挑战“看起来就是2D”的样子





↑这是活用了2D和3D表现出来的画面。

——这次画面改为3D表现了呢……

海野： 开始的时候只是试探一下，尝试一次角色、建筑物等全部3D化的感觉，然后就觉得这么做真是不错啊！从游戏系统的角度来看也是这样，因为《口袋妖怪》系列向来是缺少一点流行要素的，所以我希望尽量和现实靠近，采用3D来制作整个系统，结果就制作出这个“看起来是2D”的3D。这个就是这次在画面表现的进化，我说起来是很轻松，但是其实实际操作起来是很辛苦的。早知道这样我就不这么提议了（笑）。

增田： 在建筑物中也是如此，与其2D时时做一些容易发现的记号相比，不如做成3D这种能够体现出高低差和立体感的方式比较好。这些在游戏中都大量使用了，个人觉得和2D融合得恰到好处。

海野： 为了能够让场景进行扩展，很早以前就提出过要完全3D化。正因为NDS的高性能，终于使得《钻石/珍珠》成为了《口袋妖怪》系列第一个3D的作品。

——用触摸屏操作也十分便利呢。

增田： 战斗时的操作画面已经经过了好几次变动。起初不只是战斗，连菜单也是可以使用触摸屏操作的，但是冷静下来想想就会发觉这样用起来很麻烦（笑）。最后决定只要可以使用大拇指操作的地方就用大拇指，结果之前的努力全部化为泡影。

森： 系统、构图等等都变了两次以上，最后决定用速度最快，最顺手的操作方法。

利用Wi-Fi实现了近在咫尺的临场感

——凭借Wi-Fi的力量实现了新形式的通信方式呢！

川内丸： 首先我们考虑的是Wi-Fi究竟要如何利用进行游戏。希望和朋友一起通信的玩家绝对不在少数，在交换妖怪的时候不只是盯着画面看，和对方交流意见是必要的。比如在交换时说“给我那个妖怪吧！”；在对战时说“你等级很高啊！”这些在某种程度上要做到并不容易。而且在对战中听取对方的反应也是很有意思的事情。无论是远在天边还是近在咫尺的人都能体现出临场感，就好像用电话相互对话一样。

增田： 不是让玩家好像无线电一样不断按键，而是双方向的对话和交流。

可爱的妖怪都在水系





——最初登场的3只怪兽是怎么选拔出来的呢？

增田： 从我到艺术设计杉森都强烈要求上一只可爱的水系妖怪。理由是第一个挑战的馆主的妖怪

在观察各种生物以后，大脑里立即将新的口袋妖怪的形象射击刻画了出来！

是岩石系的。女孩子当然会选择可爱的妖怪，这样初期就不会因为太难而感到困惑了（笑）。

海野： 小火猴就是在下设计的，要是有只火系的怪物就可以到处放火（笑）。很长一段时间想不出有什么新的身体部位可以燃烧的，头燃烧、尾巴燃烧的都存在了，于是跑去上野动物园观察去了。



——那么进化的形态和什么有关？

增田： 基本上进化之后都会变得不再那么可爱了，如果还想要可爱的妖怪就去抓只其它的吧（笑）。

 以妖怪的身体特征来区别雌雄 

——这次的妖怪从造型上就可以区分出雌雄呢！

增田： 原来就希望能以妖怪的造型来区分雌雄。因为既然是生物，雌雄个体之间就不可能没有差别，这次的造型差异尽量做到明显，看到就能马上明白。本来妖怪就存在雌雄，究竟如何表现它们之间的区别考虑了很长时间尽量做到与真实的生物有着一定的共同性。例如雄性的身体比较黑，雌性的身体色彩比较鲜艳。

——相当微妙又明显的造型差异呢！

海野： 这种小细节果然得到了玩家的喜爱。现实中生物雌雄差别就是多种多样的，把这些加入到《口袋妖怪》之中，就好像妖怪们成为了现实的生物一般，增加了很强烈的真实感。

 希望大家享受究极的通信！ 

——最后请大家推荐一下《钻石/珍珠》的游戏方式。

增田： 我自己的话……当做电话用（笑）。对战的时候进行对话很有趣，也非常容易交流。而且利用声音通信完全可以当作电话来用嘛（笑）。

海野： 刚才增田把自己真实的想法说了出来，不过这不是游戏方法吧（笑）？请不要有任何负担的游戏，在Wi-Fi通信时也不必太害羞，大家都是很友善的。进入地下迷宫时人可是很多的哦！

川内丸： 我的话一般是一边玩一边走，地下迷宫非常有趣。凭借方便的通信系统，可以体验到过去很难体验到的游戏感觉。

下山田： 因为这次有Wi-Fi，对战变得很轻松，全国上下有着各种各样的妖怪培训员，务必和他们对战看看！

森： 比起声音通信，我更推荐联系房间，画画可是很有趣的！

——那么请最后说一句话。

增田： 这次的作品是我们的自信之作。GTS、声音通信、地下迷宫和联系房间等等都展现了通信的乐趣。无论任何地点您都可以来一起游戏！

这里是关键！ 可以在任何时候进入“地下迷宫”进行游戏！

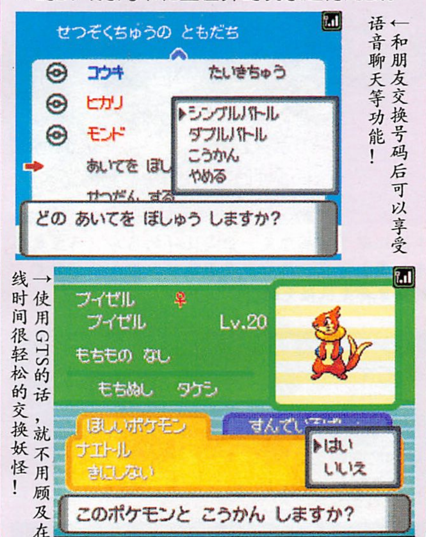
“地下迷宫”是处于地下的巨大空间。通过NDS的远程通信，只要在通信范围内任何人都能进入“地下迷宫”。一个人进行游戏的时候可以设置好“秘密基地”，在遇到其他玩家时可以邀请他来玩或者玩一些游戏。正因为利用了NDS的新型机能，才能够产生这么多各种各样新的游戏方式。



↑在“地下迷宫”和朋友们集合，可以进行各种各样的游戏。

这里是关键！ 利用Wi-Fi和远处的人进行通信！

如果利用无线网络的Wi-Fi系统，只要连接英特网后，就可以和远处的朋友进行通信。如果是已经交换过编号的朋友们的话，就无需其他手续，可以直接进行口袋妖怪的交换和对战。即使是没有见过面的口袋妖怪指导员也可以经过GTS（全球口袋妖怪交换系统）来交换口袋妖怪。还可以通过登陆Wi-Fi的战斗房间来和全世界的玩家进行对战。



←和朋友交换号码后可以享受语音聊天等功能！

→使用GTS的话，就不用顾及在线时间很轻松的交换妖怪！

这里是关键！ 口袋妖怪的雌雄的特征在外观体现出来！

《钻石/珍珠》已经可以做到在造型方面体现出雌雄性别的个体差异。那么我们先看一下故事序盘中出现的椋雀来看看究竟吧。下面的画面出现的雄性和雌性的椋雀是有细微差别的，仔细观察一下吧。明白了吗？对！，雄性的椋雀额头的白色比较宽大，相比之下雌性的白额就比较狭窄。其他的口袋妖怪还有各种不同的特征，自己去找出来吧！



←椋雀的雄性额头上的白色相当宽大，突出了雄性鸟的特征。



←而相比起来椋雀雌性的额头上的白色就狭窄了一些，原来如此啊！



SCEJ特别赞助“秋叶原娱乐祭2006”提供PS3等游戏试玩！

“TIFF in AKIHABARA 秋叶原娱乐祭2006 TOKYO ASIA-PACIFIC ENTERTAINENT FESTIVAL”这个是于2006年10月21日至10月29日召开的大型娱乐活动。SCEJ公司则在这个活动上给予特别赞助。

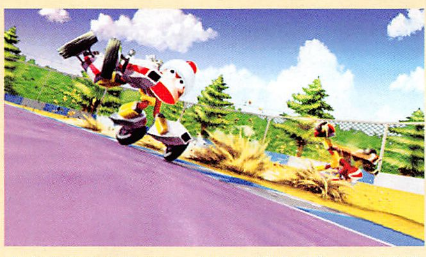
SCEJ在活动上展出了原预定于11月11日发售的次世代主机“PlayStation3”，在28日和29日这最后两天里面，在秋叶原的UDX AKIBA SQUARE设置了试玩设施。时间是每天中午12点到傍晚7点，门票免费。

展出的游戏软件有SCEJ自公司出品的《大众高尔夫5（暂定）》、《GENJI－神威奏乱－》，除此之外还有SEGA的《VR战士5》、BANDAINAMCO的《山脊赛车7》等等共计15款软件。除了PS3，当然不会冷落了PSP和PS2的新作，另外还有PSP用的周边机器“GPS接收装置”都预定要展出。

在10月22日会举行PSP用APRG游戏《天地之们2～武双传～》和SRPG游戏《圣女贞德》的座谈会，时间是中午12点30分到下午2点整。下午2点后还会举行PS2的运动游戏《大众网球》的男女混合双打的决定日本第一的总决赛。特别来宾还邀请了现役网球选手浅越忍。

PS3软件展出预定

软件	制作公司
恶魔猎人4	CAPCOM
VR战士5	SEGA
F1世界锦标赛	SCE
GENJI－神威奏乱－	SCE
天剑	SCE
LAIR	SCE
怪物王国 未知领域	SCE
机车风暴	SCE
反抗～人类没落之日～	SCE
THE EYE OIF JUDGMENT	SCE
大众高尔夫5	SCE
GT赛车HD	SCE
山脊赛车7	BANDAINAMCO
机动战士高达	BANDAINAMCO



↑波比猴子固然可爱，但是这样的马车（马里奥赛车）类型游戏，很难说是否能够取得成功。毕竟它的前辈都是很强大的。

PSP软件展出预定

软件	制作公司
圣女贞德	SCE
捉猴 波比猴赛车	SCE
啪啦啪啦啪	SCE
天地之们2～武双传～	SCE

对应GPS的PSP软件展出预定

软件	制作公司
MAPLUS 手提式领航员	EDIA
合金装备索立德 掌上行动	KONAMI
大众高尔夫球场	SCE

●只展示对应GPS接收器德游戏。

PlayStation Spot展出预定

软件	制作公司
怪物猎人2ND（只有影像）	CAPCOM
SONY电脑科技研究所茂木健一郎博士监修大脑快感大众愉快体验！	SEGA
京都大学阿迁哲次教授监修财团法人日本汉字能力鉴定协会协助汉字指导者携带版	SEGA
捉猴波比猴赛车	SCE
LocoRoco	SCE

PS2软件展出预定

软件	制作厂商
大众网球	SCE
Wild Arms the Fifth Vanguard	SCE

SEGA推出电影同步游戏《哆啦A梦大雄的新魔界大冒险DS》

SEGA发布了将于2007年3月与知名动漫画作品《哆啦A梦》电影版最新作《哆啦A梦大雄的新魔界大冒险 7位魔法师》同步推出的NDS卡片RPG游戏《哆啦A梦大雄的新魔界大冒险DS》。预定2007年3月推出，售价未定。

《哆啦A梦大雄的新魔界大冒险 7位魔法师》是新生代《哆啦A梦》第2部电影版作品，改编自1984年推出之大长篇《大雄的魔界大冒险》。故事叙述偷懒的大雄为了能过更便利的生活，于是利用「如果电话亭」将科学世界变成魔法世界，因而展开一场大冒险。

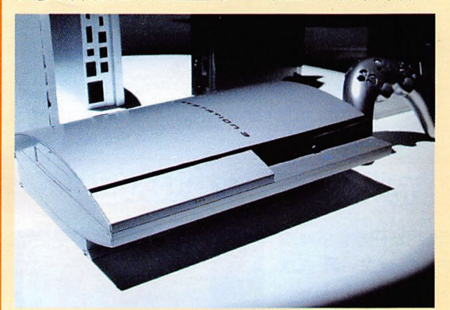
《哆啦A梦大雄的新魔界大冒险DS》是以电影版的内容为基础所制作的卡片角色扮演游戏。游戏系统承袭前作《哆啦A梦大雄的恐龙2006DS》，让玩家透过卡片战斗的方式来体验原作的剧情。为了让不擅长卡片游戏的玩家或是低年龄的小朋友也能充分享受游戏的乐趣，游戏中特别加入简单模式，不会让难度成为游戏的门栏。

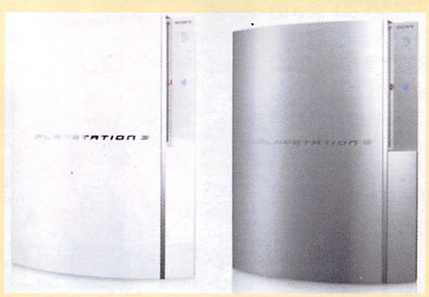
前作无法使用的小夫与胖虎两名角色，在本作中可以在满足特定条件的情况下获得，然后就可以使用了。本作还承袭前作的无线对战功能之外，并加入Wi-Fi联机支持，让远程玩家可以透过因特网进行对战。



PS3 60GB版本日本售价确定！

多家网络卖典与实体卖店所公布的商品信息显示，即将于11月11日在日本地区推出的PS3主机中采取开放价格、配备较为完备的60GB版本，已经将实际售价定在62800日元（含税）左右。TGS上久多良木健社长曾经宣布PS3硬盘20G版本降价，60GB版本降价也势在必行。





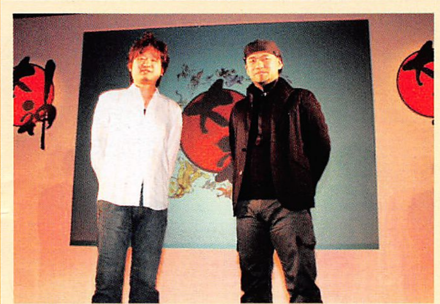
SCE预定于11月11日推出次世代主机PS3的不同版本主要区别在于硬盘的容量上。先前SCE于TGS首日闪电宣布，PS320GB版本将由原先的62790日元（含税）调降为49980日元（含税），调降幅度达20%左右，并且附带原本没有公布的HDMI插口。不过原先公布采开放价格的60GB版本，则依旧维持开放价格，由于没有具体的定价，因此当时无法确认其售价是否与20GB版本同步调降。

由于发售在即，因此日本众多购物网站与实体卖店纷纷展开PS3的预购活动，其中60GB版本的售价普遍定在62800日元左右，与20GB版本调降前的价格相当，与调降后的价格差距为12820日元，显示60GB版本的价格也因应20GB版本价格的调降而同步调降。

据悉PS3主机包装中将包括PS3主机、PS3无线控制器、AV端子输出线、电源线、USB接线、RJ-45网络线等，但是并未包含可输出高分辨率影像的D端子、色差端子或HDMI端子输出线，因此想要享受PS3高分辨率画面的玩家，需另外添购进阶影音输出线，或者是沿用PS2的D端子或色差端子输出线。

那么现在基本可以确定，PS3预定于11月11日推出的日版机器，20GB版本定价49980日元(含税)，60GB版本售价约62800日元（含税）。

CAPCOM总公司董事会决议！CloverStudio解散！



日本游戏厂商CAPCOM于10月12日宣布，根据同日召开的董事会所做出的决议，将解散旗下原第四开发部，开发部解散后成立的子公司“CloverStudio”。

CloverStudio是CAPCOM于2004年7月100%出资成立的游戏开发子公司。由原第四开发部所属人员为中心所构成，成员包括稻叶敦志、神谷英树与三上真司等知名游戏创作者在内，共64人。

CloverStudio的代表作包括NGC/PS2/PSP/NDS平台的《幻侠乔伊》系列，以及PS2平台的《大神》与《神之手》等共6款作品，皆以独特的创意与风格表现而获得全球广大玩家与媒体的好评。但是很遗憾的是这些口碑不错的游戏在销售上的表现却无法让人满意，属于叫好不叫座的典型。

本次CAPCOM宣布，CloverStudio是以创作出具备独创性作品为目的而进行家用游戏软件的开发，不过为了集中资源针对选定的事业来进行更有效率的游戏开发，因此决定解散CloverStudio。整个解散与清算的工作预定于2007年3月底前处理完毕，预估当会计年度将编列4亿日元的特别损失。

另外，根据美国NextGeneration网站的报道，CAPCOM方面表示三上真司已于去年11月辞去CAPCOM的职务，不过仍与CAPCOM签订有游戏开发相关的契约，稻叶敦志与神谷英树则于今年6、7月间辞职，3人皆以想在新环境追求新挑战为由而婉拒了公司的慰留。对于外界传闻稻叶敦志与神谷英树将设立新游戏开发公司一事，CAPCOM表示两人目前已不隶属于CAPCOM，因此无法回答。

对于《生化危机》系列制作人三上真司的离职，CAPCOM表示仍与其签订有游戏开发契约，且公司仍有许多曾担任过系列作开发的成员，如《生化危机5》的制作人竹内润等，因此不成问题。另外，CloverStudio设立之初原本有64名员工，但在10月12日宣布解散时，只剩下15名员工，这些员工都将转回本公司的研发部门，由CloverStudio所开发制作的游戏作品，其版权都将转移给CAPCOM。

虽然CloverStudio成立至今仅2年即面临解散的命运，不过仍以具备独特风格与创意的作品而在众多玩家心目中留下强烈的印象。在解散之后，其所开发之《幻侠乔伊》与《大神》等获得好评的游戏也许将由CAPCOM接手推出续篇作品。

CloverStudio公司概要
注册商号：CloverStudio股份有限公司
所在地：大阪市中央区内平野町三丁目2番8号
法人代表：迁本春弘
设立日期：2004年7月1日
注册资金：9000万日元
营业内容：家用游戏机软件开发
主要股东：CAPCOM公司

SEGA《三国志大战DS》特典版将附带“DX包”

SEGA公司在旗下网络贩卖网站公布了即将于2007年1月25日发售的NDS用卡片对战游戏《三国志大战DS》的特典内容。特典内容是赠送一套“DX包”，必须在网站上订购才能得到。特典售价8925日元(一般版本6279日元)。

DS“三国志大战DS DX卡包”是专门为NDS用游戏《三国志大战》设计的触摸笔、游戏支架、卡带收容包和NDS收容包这4个DS用游戏周边组成的套件。

DX包中的触摸笔粗6.2MM，长12.5MM，比起一般的触摸笔要粗，长得多。笔杆部分采用了防滑的的加工措施。笔尖和一般品的形状、材料都是一样的。游戏支架台可以让NDS本体固定在一个位置，支架台的方向是可变的，可以横放，竖放或者放置为左撇子用。

卡带收容包是NDS游戏卡带专用的收容包，可以放置两张NDS游戏卡带，厚度约1CM。NDS收容包则是NDSL专用的，内部可以放置两张NDS游戏卡带，在收容状态下，只要是不利用到L/R键的游戏就可以直接游戏，不必取出。

还有购买这个商品的话会得到SEGA赠送的街机用《三国志大战2》的“EX卡”作为礼物。



索尼发布1GB限量PSP

SCEJ于10月3日发表，将于10月下旬在日本地区限量推出内含1GB记忆棒的PSP主机新包装“PSP红利包（PSP Bonus Pack）”，预定推出黑白两配色款式。

“PSP红利包”的产品内容包括PSP主机(黑/陶瓷白)，1GB记忆棒，专用收纳包（配合主机配色）、USB接线、主机直立架、AC转换器、充电电池组，并未包含线控耳机与主机吊带。SCEJ方面表示，该包装所提供的1GB大容量记忆棒除了可以满足PSP的多媒体影音下载播放的需求之外，并可配合预定于11月2日推出的PSP专用摄影机套件“小小拍”，让使用者可以自由拍摄与储存各种动态影片或静态图像。包装中还提供USB接线与主机立架，满足PC联机与观赏影片的需求。

“PSP红利包”预定10月19日推出黑/陶瓷白两主机配色款式，采取限量方式供应，实际市场零售价目前未明，预估将比2005年11月推出的“PSP Giga Pack”31290日元略低。



↑PSP在日本最近势头还是很不错的，这个版本性价比很高。不过对于国内玩家来说1GB棒似乎小了。

SCE发表3款PS3专用周边产品

SCEJ于10月3日公布，将随着日本地区PS3主机的上市，陆续推出3款PS3专用周边设备：无线手柄、记忆卡转接器与BD遥控器，并发表了相关产品的详细信息。



先前已于E3展亮相并提供试玩的PS3无线手柄，于日前东京电玩展所公布的资料中正式确认将定名为“6轴（SIX AXIS）”，该手柄采用与PS2 DS2手柄近似的造型，并加入多项改良。正中央新增了用来呼叫系统选单与开关机的PS按钮，L2与R2变更为扳机式设计，以及新增精准灵敏的6轴动态感应功能，提供更为直观的操作。手柄内置可充电式锂电池，在使用USB接线连接时，可通过USB总线电源进行充电，电池每次充足可持续运作30小时。

PS3记忆卡转接器是用来提供PS3主机读取PS与PS2主机记忆卡的转接装置，采用USB接口与PS3主机连接，可将PS与PS2记忆卡的存盘资料转移到PS3硬盘中存放，提供PS与PS2游戏的存取功能。



PS3 BD遥控器是PS3专用的多媒体播放遥控器，同样采用蓝牙无线传输，可提供PS3主机播放蓝光光盘、DVD或音乐等影音多媒体内容时直观便利的操作。

本次所发表的PS3周边设备相关产品信息如下：

产品名称	无线手柄（SIX AXIS）
产品型号	CECHZC1J
推出日期	2006年11月11日
建议零售价	5000日元（含税）
规格	配备6轴动态感应系统 支持无线(蓝牙)、有线(USB)连接 内建可充电式锂电池

产品名称	记忆卡转接器
产品型号	CECHZM1J
推出日期	2006年11月11日
建议零售价	1500日元（含税）
规格	可将PS、PS2记忆卡存盘读入PS3硬盘中存放的转接器 透过USB端子连接（不含接线）

产品名称	BD遥控器
产品型号	CECHZR1J
推出日期	2006年12月7日
建议零售价	3600日元（含税）
规格	可充分享受BD与DVD影音内容的遥控器 透过蓝牙无线传输连接



话题1 掌机游戏的网络要素是否会占领主导地位

●肯定会占领主导地位的，现在掌机发展迅速，网络化能增近玩家间的距离，使联机不再局限于局域，很方便。（王雷，21岁）

●感觉以后会成为主导，但不会发展到只能上网才能进行游戏的程度，不然就太累人了，保持现在这样最好。（陈海峰，19岁）

●应该会吧，网络可以让远处的玩家加入到游戏中，提高了游戏的可玩性，而且又使便捷地浏览信息成为可能。（三栖人论坛，小狼）

●不会，掌机毕竟是要拿外面的玩的，有了网络要素跟电脑有啥区别，除非有野外上网器。（三栖人论坛，武神）

●我认为游戏网络化是必然趋势，很多对战性竞技性强的游戏有了网络模式可以更方便地和各地的玩家一起娱乐，而不用局限于身边的人，但也要切合实际，很多不适合或是根本不需要网络化的游戏加入网络会给人很多余很奇怪的感觉。（三栖人论坛，lglaiyy）

●会，现在支持DS上支持WIFI的游戏都卖得不错，各个厂家都会重视网络的。不过将来一些掌机游戏的素质也会因为过于注重网络要素而忽视游戏性吧。但愿不要出现像PC上的网游一样的掌机游戏吧。（三栖人论坛，雪人的鼻子）

●没有网络的时代已经过去，如何利用网络将成为掌机的最大卖点。（三栖人论坛，竞技メ求胜）

话题2 你对《口袋妖怪 钻石/珍珠》这一做有什么评价

●最新的《口袋妖怪》在画面上感觉提高不大，不过游戏性方面倒是有很大提高，感觉很不错。(许坚，18岁)

●这一作里没有第二张地图，真是有点失望，不过其它方面真是没的挑，WIFI的功能使通信方便很多。（黄凯新，21岁）

●2004年的绿宝石已经带给玩家不少惊喜，相信两年后的口袋妖怪世界给我们带来的是更加完美的PM世界！（三栖人论坛，爱PG的梦梦）

●物攻招与特攻招的改变，使本作的对战更有研究性，这项改变非常好。（三栖人论坛，红蓝妖瞳）

●没有较大的改变，但觉得3D的画面已经很不错的。虽然自己不喜欢，但是从销量等问题看，不能不支持。（三栖人论坛，finalrain）

●一直是比较喜欢的系列，本作倍受口袋迷的期待，也算是没有失望了。（三栖人论坛，色尊）

●中规中矩，没有革命性的新要素。FANS们继续支持，不喜欢的人还是不喜欢。（三栖人论坛，雪人的鼻子）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、你购买掌机后是否会利用网络进行网上游戏。

2、你对《PG总动员》这个栏目有什么评价或建议。

你可以在回函卡上填写，也可以用来信方式或发到我们的论坛上，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，论坛地址：www.magiczone.cn

纵观掌机业界风云变化

日本掌机游戏半月销量榜

掌机半月销量信息，为读者提供第一时间日本掌机游戏市场动向，残酷的市场竞争就从这里开始。

9月25日–10月8日 TOP 10

《口袋妖怪钻石珍珠》的出现基本上已经结束了这场掌机业界的战争，即使是一直长卖DS名作销量也因此而受到一些影响，榜位均有下跌。

1 口袋妖怪 钻石/珍珠



●任天堂 ●RPG ●2006.9.28



双周销量：**2021539**

累计销量：2021539

200万的销量仅仅是一个开始，后期的长卖才是恐怖。

2 汉检DS



●任天堂 ●ETC ●2006.9.28



双周销量：**118121**

累计销量：118121

又一款国人不会感兴趣的作品，但销量说明一切。

3 新超级马里奥兄弟



●任天堂 ●ACT ●2006.5.25

双周销量：**89219**

累计销量：3188394

系列全新马里奥销量继续凯歌高奏！



4 最终幻想3DS



●SQUARE・ENIX ●RPG ●2006.8.24



双周销量：**66760**

累计销量：798450

FF3DS累积销量有望突破百万,SE掌机市场元气大振。

5 更锻炼大脑的DS训练



●任天堂 ●ETC ●2005.12.29

双周销量：**63456**

累计销量：3293226

业界传奇再脑锻炼成为新一代日本国民游戏。



6 高达 激战

DS NEW ●BANDAINAMCO ●ACT ●2006.10.5



双周销量：**53369**

累计销量：53369

榜上PSP游戏唯一幸存者，依然是昙花一现。



7 欢迎来到动物之森



●任天堂 ●ETC ●2005.11.23



双周销量：**37843**

累计销量：3257167

DS长卖游戏代表作，看是否能够继续打破神话。



8 蔷薇色的卢比乐园



●任天堂 ●RPG ●2006.9.2



双周销量：**32705**

累计销量：148873

老任的全新的尝试，销量只能说差强人意。



9 会说话的DS菜谱



●任天堂 ●ETC ●2006.7.20

双周销量：**30913**

累计销量：535940

受到日本家庭妇女强烈欢迎的“异类”游戏。

10 锻炼大脑的DS训练



●任天堂 ●ETC ●2005.5.19

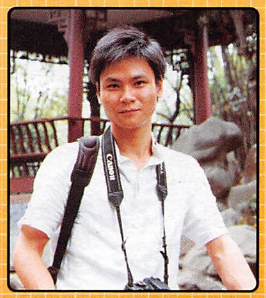


双周销量：**27604**

累计销量：2785829

这样的作品依然保持前十，可见DS软件销量的可怕。

窗外专栏


软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

NDS真卡大小Ewin3爆出部分特性

●1、硬件方面，将分为两个版本,一个内置内存,一个支持TF卡
●2、免刷机直接支持引导功能
●3、内置内存的版本直接支持Clean Rom（类似DS-X？）
●4、支持TF卡的版本可能需要打补丁（类似DSLink？）
●5、NDS真卡大小
●6、届时也许有GBA端扩充卡发售,支持GBA游戏,同时还会有Ewin自己开发的震动卡和浏览器
●7、价格目前尚未明确

■Acekard入手 支持Clean Rom且兼容性最高

近期终于拿到了Acekard这款当今最强的烧录卡,作为目前惟一拿到此卡样品的玩家,云云很荣幸地给大家做了一篇评测,关注的玩家可以看看本期的评测,据悉Acekard将于10月底(本期杂志上市时)开始销售,而初期销售将局限于网络预售,有兴趣的朋友可以去云云的网站http://www.yyjoy.com查看相关信息。

■G6DS部分特性发布

之前就给大家透露过，电影卡也在开发DS端的烧录卡，近日从电影卡厂商处得到进一步的G6DS相关消息。

1、采用Asic芯片，造价得到控制，据说将在300元内

2、目前尚未明确拥有引导功能，期待提供

3、据说功能比较强，其一是移植了DETAL的金手指功能

4、NDS真卡大小，不清楚是内建存储空间还是使用TF扩展

5、上市时间还需要一两个月

■Supercard也在开发DS端的烧录卡

眼看着一家一家的厂商公布了DS端新产品的信息，作为用户群体比较大的SuperCard大家是否也在期待呢?

实际上，在几个月前，云云就得到SuperCard厂商通知，他们正在开发DS端的烧录卡，而近期又再次确认，DS端的烧录卡仍在开发中。

关于这款烧录卡的特性，没有多少具体的介绍，但是从Supercard厂商的态度来看，他们对自己的产品相当有信心，据说这是一款推出后会让其它厂商都倍感压力的产品。具体是怎样，我想大家都很关注，那么就让我们一起期待这即将到来的DS端烧录卡大战吧!

■M3 Lite专业版发布

近期真是好消息不断，M3 Lite在销售一段时间后，专业版也上市了，和完美版相比，专业版的GBA功能缩减了，仅能运行32M以内的GBA游戏，其它功能得到了保留。至于价格，官方公布的价格是238元，但是实际上店面销售的价格为210元左右。

■DS-X零售价格发布

作为全球第一款支持Clean Rom且内建存储空间的烧录卡，DS-X在发布后就引起了大家的重视，近期云云更是有幸成为亚洲地区两名收到DS-X官方提供评测样品的玩家之一，除了云云外，另外一个是日本的玩家，以写评测知名。除了云云和那位日本玩家外，还有一个日本人收到了DS-X样品，当然这就和玩家不一样了，因为他是Moonshell这个全球知名软件的作者。

近期DS-X的零售价格公布了,125美元,折合人民币约980元。

■《口袋妖怪》汉化始动

很高兴地告诉大家，云云成立了专门的汉化小组，也就是以云云的个人网站[幺幺的任天堂]命名的幺幺汉化小组，小组第一作定为《口袋妖怪》，近期已经正式开始了汉化工作，而经过几日的紧张作业，本组进行了PMDP汉化以来的第一次文本导入测试。最终,文本成功导入,而汉化后的游戏也成功在DSLINK、SC等烧录卡上运行，这是一个可喜的消息！文本成功导入，字体也很不错，大家先看看吧!

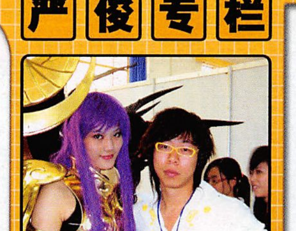
关于口袋汉化的更多消息，可以关注幺幺汉化小组的论坛：http://bbs.yyjoy.com



如果还有明天的话，我希望和你成为朋友。（苏洋）
男，16岁，天津市北辰区桃香园小区66号楼5门201，300400

PSP翻新上市 玩家谨慎购买

严俊专栏



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

按照传统的生意经来说自进入金秋十月一直到次年的春节这段时间都是商业旺季，这条定律基本上各个行业都适用，不过据我观察今年的本地市场似乎很难和旺季这个词画等号。其实我也一直的反思这个问题，原本按道理来说现在应该是掌机大热的最佳时机，家用机方面在这个时段面临着转型的真空期，PS2几乎没有大作推出，然后新主机又迟迟不露面，那么玩家玩什么？把目光转向掌机是唯一选择，这也是为什么国庆期间PSP大热卖但NDSL遭受冷落的原因，正是因为有大批PS2玩家在购买，而且这些PS系玩家是没可能对任系游戏感冒的，当然2.71全系列破解也是关键的促成要素。反观NDSL方面并没有明显的降价，长期稳定的行情可能导致有意购买的玩家早就出手了，然后一直在等降价的玩家又抱怨没有达到他们的心理价位，加上二手市场上NDS已经到了贱卖的地步，可能还有一部分非常缺资金的玩家选择了最实惠的方案。我想，NDSL应该还有一个销售高峰期，如果能够降破1000元大关的话，按照现在的价位来说已经不远了，但1000元往往就是很多人的心理标尺，以上和以下的区别是非常大的。当然，PSP同样存在类似的高峰期，只要大幅度明显降价，大热卖的日子照样在那等着。

不过，分析归分析，现实摆在面前是无法逃避的，说句实话本地市场现在比较难熬，家用机方面没生意可做，买PS2的人已经是凤毛麟角，D盘就更不用提了，大作基本上出干净了，省下一些个不痛不痒的二三线游戏，不进不甘心进了又没人要，这个时候掌机确实挑了主梁，但挑的非常辛苦，只能说是基本的维持坚持。11月初笔者有一家分店要开业，店址不是选在电玩市场，经营的也不再是以电玩为打主，而是动漫为主电玩为辅，其实前段时间我一直在着手这个事情，国庆动漫节参展就是一个开始和铺垫。不过电玩这一块我不想放弃，毕竟是做了这么多年的行当，虽然说现在大行情有些不景气，但无论如何都先熬过去再说，没准到时候PS3或Wii大热然后PSP和NDSL又降价了，好日子也就来了。

感谢读者大人听我吐了半天的苦水，接下来说点真正实用的东西回报您，前段时间我抽了个空仔细研究了一下PSP翻新机，这批机器除了型号都是1001美版之外，在诸多方面都存在破绽。首先外包装盒明眼人一看便知是假，可能是再生纸的缘故包装盒摸上去手感明显偏软，就是那种随手都能揉成团的味道。印刷方面和原装盒也有区别，色调看上去怪怪的，特别是包装盒侧面那一块假的比较明显，那三个配件图印的很模糊。打开包装盒，你会发现里面几乎全是组装配件，而且包裹主机的纸壳更是劣质到极点，还不如菜市场装鸡蛋的，给人感觉蔫哒哒的一撕就烂。总的来说翻新机的包装和配件简直就是假到爆，不过令人惊讶的是机器本身几乎和全新机没有两样，确实很难看出破绽来，我在想，如果把包装盒和配件都换成原装货这套东西可以说就完美了。好在这批机器的系统都是1.5，如果大家怕买到翻新机的话不如直接购买2.71，另外据悉SONY方面已经做好了3.0系统，那么接下来行情方面是否会因此发生什么变化呢，我们拭目以待。

虽然NDSL主机在国内并没有PSP红火，但在烧录卡方面最近到是热闹非凡，自从LINK来了个一步到位各大厂商也争相投入到DS端烧录卡的开发行列，现在Ewin3和G6DS两大品牌均进入了最后的冲刺阶段，预计在年底投放市场。其中G6DS方面更是放出风声表明价位将控制在300元以内，而原本就以低价入市闻名的Ewin3估计价格也将是中低端的样子，届时国内的烧录卡大战又将始动，也算是正式步入DS端时代吧。日前市面上出现了一批假SUPERKEY卡，好在从外观上看还是有破绽的，最明显的就是真卡背面有三颗螺丝，而假卡一颗都没有，大家在购买的时候应提高警惕。主机方面口袋限定NDSL比较醒目，国内的价格在1700左右，如果分开算的话也不算太贵，对于那些原本就有意向收藏正版的玩家来说还是非常超值的。

PSP普通	1500
PSP豪华	1680
NDSL	1150
iDSL	1190
小神游SP	650
翻新GBA	320
翻新SP	420

掌机真是个好东西，当我老的时候，我可以骄傲的说："我的童年，有掌机相伴。"（罗军）男，16岁，江苏启东市西郊申港城94#高铺，226200



2006-10-23 PSP《高达激战》汉化版发布

EZ汉化论坛上，Xinyu发布了《高达激战》的汉化版。作者称除了图片或者PMF视频中的文字，游戏中的文本都汉化了，完成度很高。作者原话如下：

“这是我的第一款汉化作品，总共花了一个礼拜的时间来完成。过程中是真的体会到了汉化游戏的艰辛，特别是翻译，真的是又枯燥又累人的活。在此特别向所有汉化的翻译者致敬！当然汉化中的其他角色也是很重要的，只是这个游戏技术上没什么难度，所以我的体会不深罢了。

在此还要特别感谢《高达策略战》的汉化者kudokaworu（木棉Z）提供的帮助。

本汉化版的汉化质量不能说很好但起码也算及格，有需要有兴趣的朋友就下吧。同时也欢迎大家提出意见和建议，虽然我以后不一定还会不会汉化游戏，但至少有过这个作品，希望能知道做得怎么样。”

作者仅在CG和EZ论坛发布，如果您感兴趣可以去那里的汉化区找到下载。



2006-10-14 PSP《胜利十一人9 无处不在》汉化版v1.0发布

足球游戏主题网站WSI的PSX平台论坛上，aleale发布了PSP《胜利十一人9 无处不在》的汉化版。作者称目前刚购买PSP，所以才开始做WE9的汉化版。并且10代也将发售，做9代汉化版实际上在文本上为10代的汉化做了准备。



v1.0汉化版包含内容：

· 菜单完全中文化
· 球员名称采用存档方式英文化+中日韩部分中文化
· 球衣完成80%更新（因故不放出）
· 存档有部分转会

作者关于版权声明：

“关于补丁的版权声明，我再次声明，我们主张的是原创翻译的权利，不是胜利十一人的游戏版权，也并非游戏主机PSP的版权。这些汉化翻译，是我们EPT的多年原创积累，不是偷的不是抢的，是我们自己的创作。我们是想给大家一个完全汉化的中文环境，如果有人觉得不爽，完全可以无视。”

2006.10.14

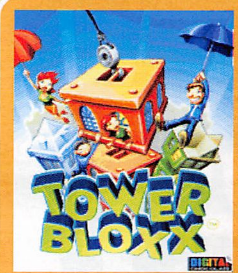
制作人员名单（ePt）：
破解：NEOGEO64
菜单翻译：承宇
字库：雨朝旭岚
转会存档：凤飞翱翔
球衣：yrwwz
背景、图形文本：雨朝旭岚
测试整合：承宇

特别感谢：
DONI
BBS.WESHAREIT.NET



这期手机动态给大家介绍一款游戏——《叠楼方块》。这个游戏出自数码巧克力(Digital Chocolate)公司。这个公司来头不小，老板是EA公司的创始人之一。其实这个游戏是Sumea制作的，游戏非常好玩，并且获得了2006年手机娱乐大奖年度第一的殊荣，还有众多其他奖项，所以非常值得推荐。下面就来看这个游戏吧！

文、责/剑纹



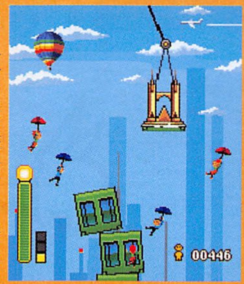
《叠楼方块》这个游戏英文原名为Tower Bloxx，制作公司是Sumea，数码巧克力负责发行。游戏类型属于休闲小游戏，操作方法非常简单，游戏时只需使用一个键就能玩。虽然操作简单，但是让人觉得非常有趣，也很有深度。可以说是人见人爱的极品游戏。

这个游戏的玩法有两种：城市建设模式和挑战模式。先来看挑战模式：一个吊臂在空中悬挂着一个个的楼层，并且不停地晃动。这时按下数字键5就可以把楼层下落到地面，然后吊臂上出现第二个楼层。这时下落就需要掌握时机了，因为落不好的话，会落偏在下面的楼层上。这样一层层网上垒，考验了玩家的手眼协调能力。每垒好一层，都会有居民手持雨伞飞进去居住，楼层垒偏跌落的话，居民会四散奔逃，非常搞笑的画面。挑战模式没有楼层上限，你可以垒到电视塔高度，垒到云端，继续垒到太空……挑战模式允许失败3次，失败后记录新成绩。

垒楼层时如果垒得接缝位置正好，会出现加分奖励。这时上方出现时间条，在这个时间内继续垒成完美接缝就会继续加分。这是得高分必须追求的技巧。

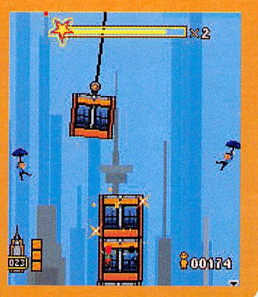
建设模式有些像策略游戏，根据不同的地段建筑楼房，不同等级的楼房建筑位置也有要求。当然也需要玩家垒楼，建筑地点选择完成后就进入垒楼过程了。这个模式的垒楼是有层数限制的。建筑不得当还可以拆掉。根据自己的判断和操作得到高分。总之，城市建设模式增加了更多的乐趣。

这个游戏对应非常多的手机平台，所以这里就不一一列举了。另外，这个游戏其实有两个版本：2D版和3D版。3D版的楼房造型变成3D效果，玩法没有什么变化，就不介绍了。











继《逆转4》公布主角王泥喜和其助手美贯之后，新的人物也现身了。以前的新作介绍提到过本作中也有类似千寻地位的人物存在，他就是牙琉法律事务所的所长牙琉雾人，也是王泥喜的师父。作为新人律师，王泥喜仍有很多不成熟的地方，牙琉会在辩护方面给他各种帮助和支持。



↑如同前作中的千寻和星影一样，牙琉是值得依赖的人。

ガリュウ
初めての法廷が、殺人事件とは。
まさしく"オドロキ"ってヤツだね
Upper screen

牙琉法律事务所所长

牙琉雾人

拥有完美的逻辑和丰富的经验，总是能够冷静的提出看法建议，并时常保持风度翩翩的微笑，是王泥喜所尊敬的师父。

←王泥喜的初辩护居然是杀人事件，要多注意牙琉的提示哦。



NDS	CAPCOM	2007年春
	AVG	1人/价格未定
逆转裁判4		对应触笔

《逆转4》第一话剧情眉目初现

本作剧情从牙琉法律事务所的新人律师王泥喜的第一次辩护开始，指定王泥喜为辩护律师的人是一位三十多岁的男性，他给人一种似曾相识的感觉。第一话的杀人事件发生在俄罗斯餐厅，面对面坐着玩扑克牌的两人之中有一位是被害者，凶器则是一个玻璃酒瓶，因此证人里还有穿着俄罗斯风格衣服的服务生。初次踏进法庭就要面对杀人事件的王泥喜能够成功的为委托人辩护吗？

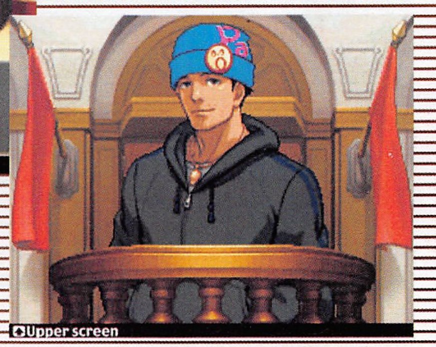


↑委托人貌似是牙琉的好朋友，王泥喜也知道他们的关系。



↑委托人主动指定王泥喜作为他的辩护律师，到底是什么意图呢？

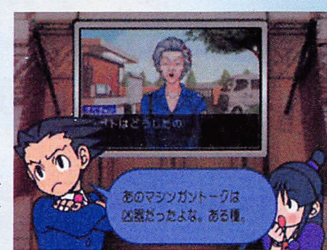
委托人胡子拉碴的样子看起来不是什么正经人

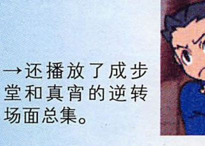


→提供证词的委托人，帽子上的装饰物看起来很眼熟。

东京电玩展上的《逆转》

在9月23、24日东京电玩展的CAPCOM展位上，有《逆转裁判4》的体验版供玩家试玩。此外，试玩的人都可以收到一份特制明信片作为礼物哦。另外还有去年也举办过的特别法庭的2006版，和《逆转》系列担当律师丸山律师的特设舞台等丰富的内容。





→还播放了成步堂和真宵的逆转场面总集。



美贯 王泥喜的助手，如同前作中真宵的地位一般。

いただきストリート™ DS

DRAGON QUEST　SUPER MARIO

NDS	SQUARE・ENIX	发售日未定
	SLG	1-4人/价格未定
DQ马里奥富有街	对应触笔、WiFi	

DQ和马里奥兄弟联手出游戏啦！

继SE社把《勇者斗恶龙》和《最终幻想》一锅烩推出《DQFF富有街》之后，这次又把眼光转到了任天堂的百万明星身上，于是就有了这款《DQ马里奥富有街》的公布。游戏标题中的DS指的是《Dragon Quest》的D和《Super Mario》的S，也恰好暗合本作的游戏平台DS。《富有街》系列游戏的玩法就是购买地皮建造商店，然后用各种方法使自己的资产增加，总资产最多的人获胜。玩家除了要致力于自己的赢利外，还可以用各种方法妨碍对手，看似简单的游戏实际上包含了丰富的战略性，因此本系列拥有很多FANS。



地图一：魔神像

←游戏中预备了丰富的地图让玩家挑战，大多都是熟悉的场景。

地图二：死之火山

→除了魔神像和死之火山外，还有华丽的特罗迪恩城哦。

路易

马里奥兄弟中的弟弟，个子比哥哥略高，被掩盖在马里奥的光环之下，其实是很有实力的人哦。

ルイージさんのばんです。

马里奥

无数次拯救了蘑菇王国的英雄，身价百万的世界明星，《马里奥》系列永远的主角。

マリオさんのばんです。

史莱姆

《DQ》系列中标志性的怪物，在鸟山明笔下变成这样可爱的水滴形。

スライムさんのばんです。

杰西卡

《DQⅧ》中里萨斯村名门的大小姐，拥有非常棒的魔法师天赋。

ゼシカさんのばんです。

获胜

→满足一定条件，比如资产最先达到特定数量时，就告胜利了。

破产

←如果发展不利，就很可能身无分文而破产，提前退出多人竞争。





PSP	PROTOTYPE	2006.12.21
	AVG	1人/5040日元
SNOW		记忆量未定

终年白雪覆盖的龙神村里，经营老牌温泉旅馆的堂姐委托主角前来打工帮忙，但是主角抵达村子的当日就由于事故而身负重伤，他醒来时却奇迹般地痊愈，暗潮汹涌的命运会将他推向何处呢？

跨越千年无法消融的白雪和思念 从那天起，我就一直在寻找着你

本作是2003年1月Studio Mebius推出的PC版恋爱游戏《SNOW》的移植版，PSP版的本作中人物语音由川澄绫子、池泽春菜等著名声优来演绎。值得注意的是本作的画面全部都是标准的16比9画面，而且游戏中还加入了很多PSP版独有的新要素哦。

与主角青梅竹马的女孩

少女
「…えうっ?」

→龙神村是被主角遗忘在记忆角落的地方，数年后在这里与青梅竹马的女孩再度相逢。

澄乃
「おいし～い」

↑澄乃是个心地纯洁的女孩，不知怀疑他人为何物。

雪月澄乃



↑与动物们亲近的北里时雨很害怕和其他人接触。

↑若生樱花和身边的小猫形影不离。



NDS	KONAMI	2006.12.07
	PUZ	1-2人/5229日元
童话枪手小红帽（暂名）		对应触笔

由动画改编的解谜游戏

日本国内从7月开始播出的动画《童话枪手小红帽》，其同名改编游戏将由KONAMI公司制作，于12月推出。《童话枪手小红帽》中的登场角色都是格林童话中大家非常熟悉的人物，该作品除了动画外，还有玩具、小说、漫画等一系列衍生产品。

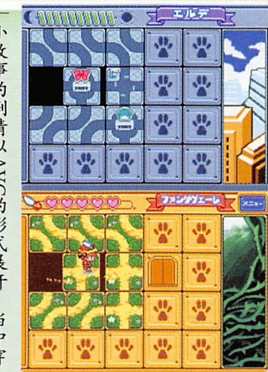




为了拯救童话与现实世界 四叶骑士团枪手挺身而出

故事的主角铃风草太是现实世界中一位平凡的14岁少年，他拥有使花草恢复生机的治愈能力。有一天来自童话世界的神秘少女小红帽以及会说话的狼巴尔突然出现在他面前，她自称是为了保护具有“封印之钥”力量的人而来到这个世界。为了对抗企图夺取“封印之钥”的魔女派出的刺客，四叶骑士团的三枪手小红帽、白雪公主和睡美人挺身而出奋力战斗。





←小故事的剧情以AVG的形式展开，当中穿插了很多解谜类小游戏。

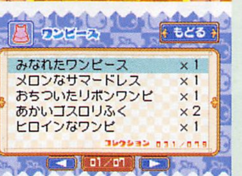
拼出合适的道路

游戏开始时需要从13个小故事中选择其一，每个小故事的剧情以AVG的形式展开，其中包含有很多动作解谜的小游戏。这些小游戏基本都是拼板类型的，要求玩家用触笔移动画面上的小方块，拼出合适的道路引导小红帽等人移动到带有饰品的方块上。DS的两个画面分别表示童话世界和现实世界，用笔点击画面就可以让上下画面交替，要灵活利用该操作来解谜哦。

用饰品装点小红帽

在剧情进行途中收集到的饰品，可以在饰品模式中为小红帽换上，就类似女孩子们为心爱的洋娃娃换上衣服首饰。搭配取得的衣服和首饰等配件，还能看到白雪公主对此的评价，如果搭配出得到很高评价的组合，还能获得稀有的饰品作为礼物哦。游戏中可以为小红帽替换的饰品多达800种以上，真是数量惊人，收集饰品也是游戏的乐趣之一。





→从发型衣服到眼睛的颜色都有饰品可以进行修饰。



四叶骑士团另外两位枪手

来自于格林童话的很多人物，在现代的幻想环境中变得独具魅力，这是原作作者想要表现的事物之一。

睡美人

白雪公主

铃风草太

巴尔

游戏品质 Editor REVIEW

GAME REVIEW

最新的游戏 最快的评测

掌机游戏铁板阵

最近一段时间里又出了不少游戏，《FF5A》虽然是一个复刻作品，但让那些原来没玩过SFC或PS版的玩家也能感受它的魅力。《天地之门2》也是非常不错的作品，特别是中文版解决了不少玩家因为语言问题玩不了PRG游戏的问题。

英雄传说

PSP	RPG
日版	FALCOM
2006.09.28	1人



画面：★★★ 音乐：★★★
游戏性：★★ 操作：★★

暗凌

新瓶装旧酒香醇依旧，令人回味良久。

《空之轨迹FC》同样作为《英雄传说》系列的移植作，保持了如同之前三部作品的优秀品质，清新的画面伴随悦耳的音乐，令人怀念的故事在掌机平台上重现，仍能让人再次感动，期待续作早日发售。唯一的缺憾在于有时画面上人物比例过小，还有人物移动速度太快，感觉很飘忽。

月莺



《英雄传说》系列也是不厚到的典范。

PC上《英雄传说》系列在PC玩家上口碑不错，但是在大部分TV玩家看来那简陋的战斗模式完全不符合这个年代。其实在PC上的“卡卡布三部曲”战斗并没有多大改变，但是的确是经典游戏。本作是三部曲后一个新的开始，战斗系统也有了新的进化，剩下的就请玩家自己去体验吧。

枪火 摊牌

PSP	ACT
美版	Activision
2006.10.10	1人



画面：★★★ 音乐：★★
游戏性：★★★ 操作：★★

剑纹



西部牛仔版GTA，整体素质相当高。

这是移植自家用机版的游戏，增加了副标题。本游戏的家用机版是去年底发售的，移植PSP耗时一年，游戏的素质得到了保证。游戏的画面非常不错，也是目前PSP上画面水平很高的一款游戏了。游戏玩法类似GTA，接受任务，引发情节。不过背景变成了美国西部，充满了另类感觉。

翔武



对喜爱美国西部牛仔游戏的玩家强烈推荐。

游戏给人的感觉类似GTA，开枪射击部分和GTA一样，不过马却不是简单的交通工具，而是可以利用马术攻击敌人。游戏在家用机版的基础上增加了一些内容，比如增加了新情节。可以看作家用机版的增强版。因为没有双摇杆，游戏在视角操作上比家用家版要差一些，不过很容易就适应了。

能量宝石合集

PSP	ACT
日版	CAPCOM
2006.10.12	1–4人

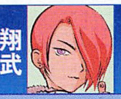


画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



月莺 冷饭复冷饭，冷饭何其多……没诚意！

DC上的移植作品。当初这款游戏在DC上还是有些人气的，毕竟那个时候DC上游戏不多。但是以现在来看的话，这种质量的乱斗游戏实在是无法激发起让人游戏的欲望。首先作为乱斗游戏灵魂的角色号召力上就完全没有。乱斗的系统上，也不觉得有什么特别出彩的地方，加上是冷饭……



翔武 不变的道理，这样的1+2永远不等于3。

DC上火过一时的经典系列作品，当时多人聚一起玩非常有意思。PSP版只是把1代和2代做成了合集，虽然说支持了PSP的无线联机功能，但不是新作，没有加什么新要素，这些方面仍然是让人不爽。不过再怎么说，游戏的爽快感还是没变，尤其是人多一起玩的时候，依然觉得有意思。

最终幻想5A

GBA	RPG
日版	SQUARE ENIX
2006.10.12	1人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★





岚枫 不得不吃的冷炒饭，GBA上最后的经典！

虽然明明知道这是一款不折不扣的冷饭游戏，但凭借着对《FF》系列的感情，以及5代的超高素质，又不得不重新拿起掌机，再次征战于那个幻想的世界中。与《FF4A》相类似，GBA版的本作较SFC版在画面上只有细微的调整。新增加的职业以及迷宫都比较有诚意，即使是当年的老玩家，也非常有重温的必要。



翔武 如果冷饭炒得有新意，那就是一盘好饭。

《FF》系列便携计划的一作，和在GBA上出的前两部作品一样，本作在SFC版的基础上增加了4个新职业，新武器和新的迷宫，这些都是非常吸引人的。《FF5》原来就非常有研究价值，这次增加了这些新要素后，研究的价值更上一档。不过，几个新职业出现得还是太晚，这点比较可惜。

激斗!自制机器人

NDS	ACT
日版	任天堂
2006.10.19	1–2人



画　面：★★★　音　乐：★
游戏性：★★★　操　作：★★★





翔武 部件组合、操作技巧，是游戏的关键。

最初在N64上推出的游戏，操作手感非常好。由于GBA的机能问题，GBA版变成了2D战斗场地。NDS版再次回归到了3D战斗舞台上，战斗时，画面水平和N64版差不多，不过平时移动的画面真是让人大跌眼镜。游戏的亮点在于部件的组合和操作者的技巧，WIFI联机使对战更加方便。





剑纹 享受组装的乐趣，讲究战斗的技巧。

一种诧异这个游戏的画面风格。2D画面惨不忍睹，可以算是NDS上目前画面最差的了。但是3D画面却相当不错，可算是目前NDS上画面非常好的了。这两种组合下就是这个游戏。游戏的RPG成分是2D画面，战斗部分是3D。游戏组装和战斗都非常棒，Wifi联机的乐趣更高。只是抱怨制作2D画面的敷衍态度。

音乐连线

NDS	PUZ
日版	BANDAINAMCO
2006.10.19	1-2人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★



剑纹 玩法简单不乏乐趣的另类音乐游戏。

这个游戏的玩法是利用触摸屏，移动线条拼出横向图形，消去线条创造各种声响效果。这个游戏给我的感觉有些像《电子浮游生物》，不过前者还是有游戏规则的。作为"方块类"音乐游戏，这个游戏的画面不错，颜色鲜艳，各种主角的造型和特点突出。另类游戏玩家的必玩之作。

暗凌 又一款让PUZ饭极易中毒的精品。

我要称水口哲也一声大神，关于音乐和PUZ，他的创意还真是个个精品。但是这个游戏是比较难上手的，即使是最简单的难度，cpu控制的人物发动特技之后也足以让你应付不来。要谨记不能一味依赖触笔操作，对方发动notouch时不能用触笔，不熟悉按键操作的话就欲哭无泪了。

天地之门2 武双传

PSP	RPG
台版	SCE
2006.10.19	1人



画　面：★★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



剑纹 各方面都挺到位的奇幻武侠游戏。

这个游戏给了我很大的惊喜。游戏的出色画面不必多说，部分音乐采用了类似二胡的音色（马头琴），更让中国玩家感觉亲切。游戏的故事非常出色，系统也很好，操作有些发飘，但是并无伤大雅。比较大的缺点是战斗部分没有锁定，另外视角也有些问题。作为RPG，中文版是最大的亮点。

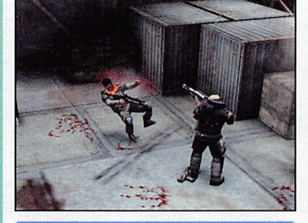


翔武 武侠故事，自编武艺录,体现你的创造能力。

前作的素质就还不错，讲述的是东方武侠故事。本作相比前作来讲，人设上发生了变化，画面上有了提高。前作中的亮点——武艺录系统在本作仍然建在，很体现自由度。游戏中的音乐依然是东方风格的，感觉很亲切。前作中的视角在本作没有得到改善，感觉还是有些别扭。

杀戮地带

PSP	ACT
美版	SCE
2006.10.31	1-4人



画　面：★★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★



月莺 由第一人称改为第三人称是避重就轻。

《杀戮地带》的PS3版本在E3上画面成为了话题。但是要出在PSP上，似乎让厂商颇为棘手。要给PSP的第一人称看来不易，于是避重就轻选择了第三人称视角，这样玩起来居然有点以前街机过关游戏（比如《怒》）的味道。总体来说游戏还行，不过英语不好的玩家可就吃力了。




岚枫 又见即时演算版的杀戮地带……

SONY为了抵抗MS旗下FPS大作《光环》而推出的全新系列，至今为止给人印象最为深刻的依然还是去年E3展上那段PS3版的、现在看来依然匪夷所思的游戏演示。本来是FPS游戏，到了PSP平台却变成了俯视的射击游戏，画面风格也与原作比较接近，但与真正意义上的大作，距离还是显而易见的。

经典的游戏
需要仔细品味
优秀的作品
需要用心感受



天地之门2武双传

PSP ARPG
2006.10.19
SCEI

无限诚意的续作，最优秀画面和故事，中文版最高！

首先要说的是《天地之门》1代我没有玩过，但是完全不影响我玩2代，这是游戏的一大优点。2代在故事上和1代有些衔接，那就是大审判和马央大战。300年是很久的时间了，经过大审判后的西马大陆重新复苏，从游戏中建筑就能看出来。大多数建筑得到了修复。

可悲的是这里又要进行大审判了！有趣的是游戏开始于“大审判”，确切的说是行刑——处决本故事的主人公。当然处决是绝对不能实现的，不然故事就不能继续了。美女救英雄后，两个家族的故事逐渐展开。



游戏的主角叫做“狼”，非常狼的名字。女主角叫“春歌”——美丽的声音，人自然也漂亮可爱。游戏对春歌的刻画很多，也很成功。从她帮助狼开始矛盾的心情、到恶化为厌恶狼的野蛮性格、再到离开狼回到自己的家……回家后内心爱慕之情的“觉醒”，甚至偷走了家族传家宝，孤身一人进雪山希望帮助狼。甚至到最后说出了“从一开始就觉悟了”这样感人的话，这一系列的过程改变，展示出了春歌的细腻内心。当然，从春歌的内心变化也说明了狼的性格和狼的种种变化。

这是游戏中的爱情。除了春歌，知奈对狼也有些爱慕，包括后来的伽罗也对狼有些好意。美女爱英雄？

武侠游戏最主要的是突出“武”和“侠”。这个游戏在这两个方面做得都不错。首先来看“武”。“武”在游戏中就是战斗系统了。这个游戏采用了招式和武功套路相结合的方式，招式和套路都可以单独获得，根据套路组合攻击方式。当然也可以自己随便组合。春歌的灵力舞除了战斗，还关系到了情节发展。招式和武器上还有相克系统，装备储存和买卖系统也不错。“侠”字最有个性的就是反派大BOSS“斩”了！打通游戏，你都不会对这个家伙有确切的看法。首先，他无情。对把自己当作亲生大哥、甚至比母亲还亲的主角“狼”，凶残到了极点。开始的处刑就是斩依靠自己地位，强加给狼的。然而他对自己的未婚妻子“琴声女”却好到了极点。为了她，他宁愿丢掉眼睛，甚至是性命深入西马门抢走了大西门剑。夺剑的目的是为了妻子报仇——杀神！他的妻子是受到愚昧的西马人民影响，所以他又不惜牺牲性命发动大审判，用神的愤怒制裁西马大陆的人民。这个人如此疯狂，但是头脑绝对清醒，从他一步步策划雷暴装置就能看出来。另外，他之所以要杀掉狼，也是考虑到了狼可以使用大西门剑，对自己造成了威胁。但是事事难料，就在他即将成功的时候，狼阻止了大审判。狼的强大是斩没有预料到的。

斩最后纵身跳入海中的安详神态，也让人对他感到不寒而栗。春歌的亲大哥阿主泰也是这种极端的人，他对春歌的爱已经超出了兄妹的感情。最后扭曲的脸和发出的吼叫，塑造了这个人狭隘、变态的性格。另外，游戏中还有大胆火辣、敢爱敢恨的知奈；心思慎密的伽罗，其他重要配角的描写也都不错。

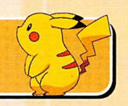
前面说了，这个游戏整体不错，尤其是故事。不用玩1代，就能玩2代的独立设计非常不错。更好的是，玩这个游戏不用英文和日文多么精通，因为这是个官方中文版游戏。



口袋迷CLUB

不知道上期《PG》中的“口袋妖怪钻石珍珠”的攻略还合不合大家的口味，也许会有读者说还不够详尽。没关系，不是还有 “最速攻略本”嘛！这次的攻略本依然继承了前辈的光荣传统，一经发售就被读者们一抢而光，这里还要多多谢谢大家的支持。以后大家有什么好的建议或批评都写信到“口袋迷CLUB”栏目吧，让我们一起把“口袋”系列刊物做得更好！

口袋情报



◆《口袋妖怪 钻石/珍珠》动画介绍

第一集

旅行！从双叶镇向真砂镇！

在这个世界上，人们从10岁开始就被允许使用小精灵，从这开始，也是和小精灵们成为朋友的时刻。

本次故事的女主角名叫小光，住在双叶镇，今年10岁。小光一直想成为像她妈妈那样优秀的小精灵协调师。和其他孩子一样，小光今天也迎来了和小精灵一起旅行的日子。准备好行李后，小光在妈妈的叮嘱下骑着单车踏上了旅程，目标是到真砂镇的研究所获得小精灵。

刚刚到达真砂镇的小光就在镇上迷了路，正在犯愁的时候，无意撞到了研究所的七度博士，并跟着七度博士一起向研究所前进。研究所中，三个准备伴随新人旅行的小精灵都在等待训练员的到来，三个小精灵吃食物时，小火猴吃完自己的后，顺手抢了圆企鹅的食物。小火猴冲圆企鹅做了个鬼脸后就跑了，生气的圆企鹅用水泡在研究室内乱攻击，无意中攻击到了送来检查的椋鹰，几个小精灵把研究室内搞得一团糟。除了嫩叶龟外，其他的全都跑掉了，研究员正在想这种局面怎么和博士交差时，七度博士带着小光到了研究所。得知情况后，小光自告奋勇去寻找小精灵。

圆企鹅追赶小火猴到了丛林中，小光也跟着一起进入了丛林，正在寻找时，听到了圆企鹅的叫声，赶过去发现圆企鹅和其他小精灵被蜘蛛网缠住了。正准备上去救援的小光，遭到了独角蛛的袭击，最后小光想出了让独角蛛攻击蜘蛛网的办法，小精灵们得以获救。没过多久，独角蛛叫来了同类，一起攻击小光和圆企鹅。小光为了救







圆企鹅，不慎被蜘蛛网缠住，情急之下，圆企鹅使用了“忍耐”挡住了独角蛛对小光的攻击，并且一击打飞了所有独角蛛。

看到椋鹰把小火猴带回研究所后，小光和圆企鹅也一同回到了研究所。经历了刚才的事情，小光毫不犹豫地从3只新人使用的小精灵中选择了圆企鹅，并且正式踏上旅程。

告别了小遥、小正等人的小智，离开了芳缘地区，正乘船向新奥地区前进，在和大木博士通话时，火箭队再一次抓走了皮卡丘。由于在热气球上争吵的火箭队导致热气球爆炸，皮卡丘掉入了森林中。

第二集

寻找皮卡丘！202号道路！

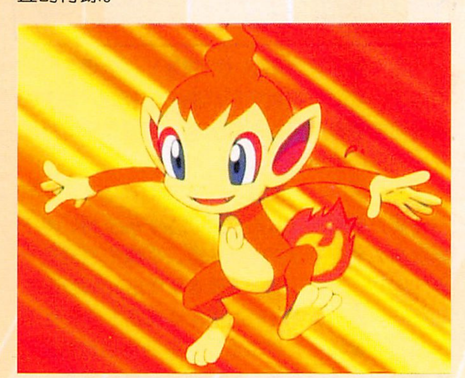
带着圆企鹅一起冒险的小光开始做起了捕捉小精灵的事情，由于还是菜鸟，经验不足，不是被绒耳兔打败，就是忘记扔精灵球，不断错过捕捉小精灵的机会。

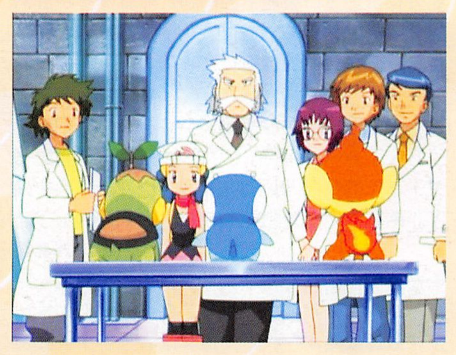
在树林中，小光遇到了筋疲力尽的皮卡丘，由于不知道皮卡丘不是野生的，小光命令圆企鹅发动攻击，准备收服。皮卡丘的攻击打飞了圆企鹅，并且把小光的自行车电焦了(哎，当女主角的都要这么倒霉)，小光扔出精灵球收服皮卡丘，但精灵球弹回了小光的手中。正准备逃跑的皮卡丘突然被火箭队的小精灵们围攻了，火箭队的小精灵不断向皮卡丘发动攻击。看到皮卡丘被几个小精灵欺负，小光和圆企鹅都看不下去了，圆企鹅使用泡泡光线打飞了火箭队的小精灵。战胜火箭队后，小光把虚弱的皮卡丘送到了小精灵中心治疗，并打算寻找皮卡丘的主人。

另一方面，寻找皮卡丘的小智在警察小姐的带领下来到了七度博士的研究所，并且从博士和精灵中心的护士小姐那里得到了皮卡丘的消息，打算去追上刚刚离开精灵中心的小光。

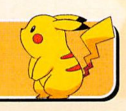
被击败的火箭队众人，在无意中走到了小次郎曾在新奥住过的别墅，小次郎得到了与自己关系非常好的捕蝇草。火箭队等人也受到了管家的招待。

离开了精灵中心的小光在路上和博士取得了联系，也得知了小智正在向她所在的方向前进。在202号道路上，小智遇到了搭乘顺风车而来的小刚，再次被“抛弃”的小刚决定和小智一起结伴前进。在森林中，长尾猴突然撞到了椋雀，于是两个小精灵打了起来。为了能从空中搜索皮卡丘，小智决定将椋雀收服为同伴。经过一番战斗后，成功地收服了椋雀。随后便继续搜索着皮卡丘的行踪。





火箭队新台词



拥有很高人气的火箭队在最新的动画《钻石/珍珠》的第2集中又换了一套新开场白。

—— 日文原版 ——	—— 中文翻译 ——
武藏：何だかんだの声を聞く	武藏：听到任何询问的声音。
小次郎：光の速さでやって来た	小次郎：就会以光速赶来。
武藏：风よ！	武藏：风啊！
小次郎：大地よ！	小次郎：大地啊！
喵喵：大空よ！	喵喵：天空啊！
武藏：世界に届けよデンジャラス	武藏：让危险降临到世界上吧！
小次郎：宇宙に传えよクライシス	小次郎：让危机在宇宙中传播吧！
武藏：天使か恶魔かその名を呼べば	武藏：可以用天使或恶魔的名字来称呼！
小次郎：谁もが震える魅惑の响き	小次郎：让任何人都为之震撼而迷惑的响声！
武藏：ムサシ！	武藏：武藏！
小次郎：コジロウ！	小次郎：小次郎！
喵喵：ニャ—スでニャ—ス！	喵喵：还有喵喵！
武藏：时代の主役はあたしたち！	武藏：时代的主角就是我们！
小次郎：我ら无敌の	小次郎：我们是无敌的！
喵喵：ロケット团！	喵喵：火箭队！
果然翁：ソ—ナンス！	果然翁：SO～NAN SU！
模仿仔：マネ、マネ！	模仿仔：MA NE、MA NE！

读编往来



我买到了第五期的《口袋迷》，但是前几期错过了，我很想收集全前几期的口袋迷。我希望编辑部能够有定期的邮购服务，如果是那样的话我一定第一个报名！

辽宁大连 王赫炜

——首先感谢王读者对《口袋迷》的支持，对于您没有收集齐前面的4期杂志，小编们也感到十分的惋惜。但实际上，王读者所提出的邮购业务，我们是一直都有开通的。即使是现在王读者也 可以拨打《掌机迷》封二上发行部的电话确认是否还有存货。《口袋迷》的邮购广告都会登在近期的《掌机迷》上,或者登陆我们的“三栖人论坛”也可以获得相关的情报！

《钻石/珍珠》快来了,(小编语:其实都已经出了好久了……)希望在《口袋迷6》可以看到更多关于本作的情报,等下次出版时,也许圣诞节快来了。希望下次的赠品是圣诞之类的小礼品就好了。

广东海丰 林嘉洲

——关于《钻石/珍珠》的相关的情报，我们一定会不遗余力来报道的，尤其是前段时间专门推出了“最速攻略本”，不知道林读者是否关注并买到。虽然里面可能还会有些瑕疵，但对于第一时间的玩家来说一定会有不小的帮助。

关于《口袋迷6》的内容，因为还在策划阶段,所以不太好说。但关于《钻石/珍珠》的东西一定不会少的。至于到时候会送些怎样的小礼品,也还不确定,这里还要更多的征集大家的意见。只要是成本允许的，圣诞节时送些精美的小礼品也是非常可能的。所以请林读者和大家多期待一下吧！

本期（指《口袋迷》第五期）的错误稍多了点，但内容还是一如既往的非常丰富，我很喜欢！光盘也比以前做得好多了，就是赠品不太实用，希望下次的赠品可以是海报或是像第四期的方巾、折扇这类很实用的东西。

广东汕头 陈宏越

——错误问题，我们会尽力去避免。虽然《口袋迷》的制作周期比较长，但编辑的工作量依然不小，错误也是在所难免。但我们会尽可能的去校对，让错误率降到最低。

赠品这东西只能说是见仁见智了，第五期的赠品就是一个最好的例子。有许多的读者非常的喜欢，并且希望以后也能再送类似的东西。但也有像陈读者这样更希望杂志能附送实用一点的东西。这些我们只能说是尽量去调整，兼顾更多的读者。使赠品让绝大部分人满意。

礼物能送玩偶吗？我好喜欢玩偶啊！可是昆明又买不到各式各样可爱的东西，好失望啊！所以我希望你们能送，十分感谢！

昆明 沈雨

——很理解沈读者的心情，但是小编们只能说抱歉了。编辑部毕竟还只能以杂志为主，而像玩偶这样的赠品，我们也是没有能力去生产，这些东西只能外包给其它专门的厂商来生产,并且由于成本有限,成品也很难满足绝大部分读者的要求。反过来,如果杂志因为赠品的成本过高，而使售价大幅度上涨,相信这也是大家不愿意看到的吧。所以只能跟沈读者说抱歉了。如果你实在希望买到类似的可爱玩偶，可以关注一下网络上的相关信息，或许能够找到一些您想要的东西。

我想得到一个电子图鉴，这样就可以每天都能够看到PM可爱的样子了，希望能够达成愿望。

江苏无锡 杜文俊

——实在抱歉，作为奖品的电子图鉴已经全部发出，貌似杜读者也没有中奖。那就没有机会了。这些电子图鉴在国内不知道是否还能买到，但应该价格不是很贵。杜读者可以去找下，但是编辑部这边肯定是没有存货了，所以只能说是非常的抱歉。



↑与游戏一起推出的各种周边，同样具有不小的杀伤力。对于商家来说，那自然又是一笔相当可观的收入。

本期获得画稿优胜的是来自江苏扬州的刘雪飞读者（快交代你跟电软的雪飞有啥关系），他获得编辑部送出的礼品EZ4L烧录卡。



河北永德 栗连涛

↑线条相当清晰的一幅画稿，只不过以后尽量避免蜡笔上色。

北京 赵鑫

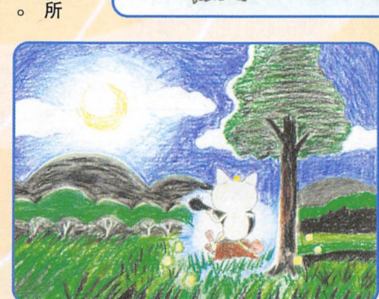
→看到你的来信了，所以把这幅画放了上来。





江苏扬州 刘雪飞

→人物比例稍微有些失调，但并不影响画稿整体的优秀。



福建福安 林海

←一幅压箱底的画稿，还是从暗凌那搜刮来的。



Wireless Fidelity WORLD Wi-Fi天下

前两期介绍了NDS Wifi联机的过程，这期就让我们联机玩个游戏吧。这个游戏我选择了刚刚推出的《激斗！自制机器人》。自制机器人曾经在N64、NGC、GBA上推出过，但是知道这个游戏的玩家比较少，我也是从翔武那里知道的（我是剑纹）。让我来给大家介绍一下这个游戏和Wifi的乐趣吧。

游戏简介



《激斗！自制机器人》的单机部分有些类似《洛克人EXE》，基本流程是这样的：主角每天起床吃饭，和家人谈话了解一些信息。然后上学、去公园玩、去各种建筑玩、去旁边的城市玩，等等。每天的情节结束后，就要回家吃晚饭，然后睡觉。醒来后就是下一天的内容了，非常简单，不过每天的生活都是不同的。游戏类型是RPG，那么战斗部分就是控制机器人战斗了。游戏世界的机器人是孩子们的玩具，这些机器人是可以自由组装的，就是所谓的自制。控制机器人的方法有些类似念力，两个同学一动不动的呆在原地，控制各自的机器人在虚拟空间中战斗。玩家可以和NPC战斗获得金钱、经验值和机器人部件。金钱可以去商店购买机器人部件，甚至可以买虚拟场所等很多东西。





Wifi模式

战斗部分是游戏的精髓，所以Wifi也是乐趣所在。游戏的战斗都是1vs1模式，玩家需要操作自己的机器人和对手战斗，战斗过程完全是手动。控制机器人跳跃和多种方式的攻击手段。由于机器人的身体部件可以随意组合，所以战斗机器人的攻击方式可以组合成多种多样。移动方式和作战武器的搭配也非常讲究。战斗地形也非常讲究，有的场地可以破坏，有些存在伤害性。由于篇幅，游戏的具体内容就不多说了。下面来看游戏的联机和Wifi模式。

联机模式：1vs1模式。在故事模式中获得机器人零件后，使用NDS无线通讯机能和朋友进行对战。这个游戏支持一盘游戏双人对战，即便没有卡带也可以分享朋友的乐趣。



Wifi模式：使用Wifi连接世界各地玩家进行机器人对战。对战不能获得金钱和零件，只能增加胜利或失败次数，作为游戏排名。

Wifi设定和连接方式

在游戏主菜单选择Wifi模式，进入后显示如下菜单。

上屏显示称号、等级、Wifi胜败次数。

下屏显示选项：Wifi对战、玩家情报、Wifi设定。



Wifi设定就是前两期的内容。不要急着进入Wifi对战，先选择第二项“玩家情报”，看到如下菜单。



从上到下分别是：对手列表、朋友列表、自己的FC、登录他人FC。
对手列表：显示对战过的朋友的列表。
朋友列表：显示添加为朋友的列表。
自己的FC：显示自己的FC(Friend Code)。
登录他人FC：直接输入其他玩家的FC。
注意，列表最大添加60人。

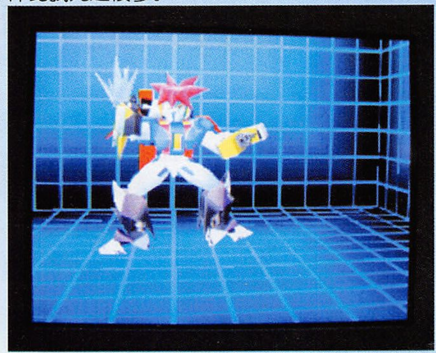
选择Wifi对战吧！出现如下图画面。



对手列表　**朋友列表**
随意查找对手
查找实力接近的对手
与对手列表中的对手对战
与朋友列表中的对手对战

可以添加FC对战，也可以直接搜索对手，并且可以挑选和自己实力接近的对手，这样的好处是不致于连续败给高手挫伤游戏的积极性。可见这个游戏的Wifi功能之丰富。第一次玩的话建议选择前两项，因为很快就能进入游戏了。

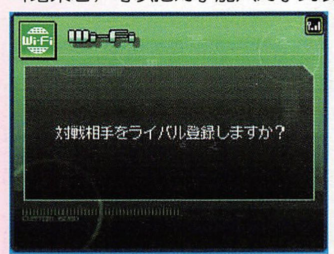
选择第一项，这是我搜索到的第一个对手。这个大猩猩的战绩是6胜5负，并且武器和零件比我先进很多。



和他战斗我选择了长距离的枪械，快速上抛炸弹，三发致空导弹的背包，高跳能力鞋。游戏规则是三局两胜。选择场景和双方的武器零件搭配后，进入战斗。战斗过程不再详述，第



一局我KO了对手。然后再次选择场景和武器零件搭配，进入第二局。我被对手KO。第二局结束后再次装备武器，最终我取得了胜利。对了，战斗中可以点击触摸屏发动强化能力。战斗结束后，可以把对手加入对手列表。



←战斗结束后，退出战斗即可选择加入对手列表。

还有，能和朋友列表中的玩家进行语音通话。更多细节，大家来发掘吧！

游戏过程就是这样：选择零件和对手战斗。当然前提是非常熟悉武器的性能、所选场地的特点。祝大家玩得开心！

PG总动员

小编的轻松驿站 第三回

传说中PG的最强栏目登场了！这里集结了知识、趣味、恶搞、内幕等，杂志内外的小编生活。作为手札的增强版，目的是带给大家与众不同的感觉和您对我们的支持！

我正在听伍佰新专辑的第5首歌，顺便给你们看看我的“一封不陌生编辑部的来信”！

剑纹的见与闻

剑纹是天津人啊~咱们是老乡啊~在他乡过得可好啊~生活是否习惯啊~其他小编有没有欺负你啊~剑纹刚来的时候，我还不知道他是天津人，在知道这件事我感到很兴奋。不知道剑纹在编辑部是说普通话还是天津话。我想教你一句话，这是我今日在一本由天津某出版社出版的杂志上看到的，需要用地地道道的天津口音去念，这句话就是“介揍似我们的地界儿”！

——杨钰龙

这是第60期回函卡上杨同学写给我的话，写得多好啊！这么多“啊”！我说普通话，据说带有一点儿天津口音。其实你的回函卡我早就收到了，放在抽屉里收藏了。

我抽屉里除了你的回函卡，还有些别人的东西。比如电软龙哥的某国产PS2手柄、雪人留下的镇PG之宝——带视频接口的GBA一台，还有我的手指板等宝贝。照片考虑先不上了，免得和上期某人相似，有抄袭之嫌。其实不一样。算了，不说“介个”了。

现在见到读者的回函卡格外亲切，不过你们的回函卡和我的“回函信”一比，就算不了什么了。这是1995年5月15日电软编辑给我的回信，不知道为什么这封信一直没有丢掉。上面的正文是打印件，好处是回信省时省力，谁让当时没有Email啊！“介”方法多好啊！

现在杂志有抽奖活动，万一哪天你中了台PSP、NDS啥的，可就赚大发了。不说“介个”了，鼓励你们多寄回函卡，或者发电子邮件给我。电子邮件的好处是不用手动输入一大堆话，以后杂志上用的话，我直接复制粘贴就OK了。坏处是Email不能参加抽奖。发信聊什么都行，问问题也可以，我转给翔武就好了。下期见！

（email地址是介个：wryip@yeah.net）

月言莺语：在世界的中心呼唤“萌”！

天照大河剧之功名十字路

熟悉日剧的读者们一定对“大河剧”这个词并不陌生。所谓大河剧就是日本的历史剧，一般都由NHK电视台播放，每年都播放一个新剧，从年头到年尾从不间断。大河剧绝对不同于我们电视台放的历史剧，大河剧对历史、民俗、风景都有很严格的考证，而我们有很多历史剧戏说成分太大，只有中央台的《三国演义》、《水浒传》（虽然都是小说改编，但是考证严谨程度类似）才能算和大河剧的等级。

而今年日本的大河剧是描写日本战国——安土桃山时代的人和事绝对是主流，就和我们的三国被津津乐道一般。那么开始举个例子，一般《三国演义》改编历史剧的话，主角绝对是刘关张赵之类，或者曹操、孙策等实力人物。假如让廖化当主角……或者更进一步用蒋干……这样观众就有些难接受吧？

之前《利家与松》采用了前田利家这一个在战国时期重要人物，而今年大河剧主角居然换成了山内一丰。山内其实也不算名气很差，好歹也是一国一城之主。但是他有名还是因为他的老婆千代，千代为一丰买马的事情是收录进了日本小学的教科书里。而山内无论是武勇还是智谋哪怕是内政都是一个刚刚进入及格水平，这一点在KOEI的两款游戏《信长的野望》和《太阁立志传》中他的能力值就体现出来了，用来作为主角是有些不够分量。即使的确后来成为了一城之主，也是靠千代才让他家族红火起来。



千代希望一丰能够让别的女人怀上山内的血脉，不过忠厚的一丰还是不愿意，真老实。



再看偶，再看偶，再看偶就把你吃掉！其实一丰也不是没有花心过，装什么高尚（笑）。

今年这部剧其实也算是以一个普通家将来看丰臣家的变迁。还可以看看小大名们的生活是如何的。在最近看的那一集里，千代为了让山内家留下后代，还让一丰去和别的女孩制造小孩，结果自己还嫉妒得半死，这真是细腻的描写。不过在里面刻画得比前田利家还忠厚的山内一丰并没有花心。

同时这部历史剧也对一部分有争论历史进行了有创意的假设。特别是关于丰臣秀赖的推断。丰臣秀赖历史上是猴子（秀吉）老年得子。但是拥有无数侧室的秀吉大半生都没让任何一个女的怀孕，为什么偏偏能让茶茶怀孕呢？而且那时年老的他生育能力应该更低才是。于是剧中推断秀赖真正的父亲是石田三成，这样一来秀吉死后三成拼死维护秀赖的事情也说得通了。

现在快到收尾阶段，忠厚的山内还是必须背叛丰臣转投家康手下。另外明年的大河剧是《武田信玄》哦！超级期待啊！



果然茶茶让猴子他戴了个大绿帽，石田三成果然够精明啊。



1、喵的，北京变天了，突然温度就下降到了个位数，房间该死的空调怎么开都不暖和，这一周都是在“差点点就感冒”的状态中度过的，难受死了。
2、因为感冒的原因也很久没看书了，距离日本语等级考试1级还有1个月鸟……
3、GNO（敢达在线）收费后人数出奇的少呢……开的军团只能维持在5、6人而已了……
4、因为GNO昂贵的支出，偶必须节衣缩食了。每天必然有一顿要吃不超过5元的东西，高达FAN的悲哀啊！

翔武的忧郁X

Xiang wu de You yu

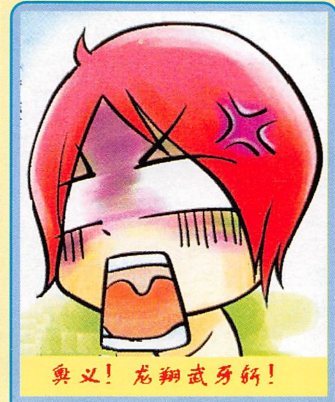


我，作为本页的主角，自然是少不了自我介绍了。本人翔武，一个自称错过了拯救世界大好年龄的少年，今年22岁（狸猫：像你这种高龄少年还真是少见）。每天穿梭在城市繁忙的车流中，过着较为安逸的两点一线生活。城市中的交通还真是拥挤，在每天等车和堵车的时候不知荒废了多少青春。自从有了PG总动员这个栏目，几乎每天都留意着身边的事情，希望能发现些不可思议的事情，和大家分享，但生活就是这么平淡，不可思议的事情一件也没发生。这不，在这一期中仍然是没有任何收获，算了，就在这里说一件上学时候的事情吧。

一般到了逢年过节，在道路上都会有一些摆成“国庆”或“元旦”之类字样的花坛。我路过家附近的一个花坛时，看到一个蜂鸟在采食花蜜。从小就喜欢自然科学的我自然停下了脚步观察。走进观察时发现这个不是蜂鸟，蜂鸟属于鸟类，嘴是尖的，而这个生物的嘴类似蝴蝶一样，是发条型的。但飞行方式和蜂鸟是一样的，不停扇动翅膀，在空中可以悬停。由于当时着急上学，车也来了，就马上离开了。

转天，我仍然到那个花坛看到了那个生物，这次的观察又仔细了，发现这个生物的头部有触须，身下是6条腿，这肯定是昆虫了。从触须的样子看是羽状的，和蛾子比较相似。于是，我就在原地继续观察，结果最后错过了上课。

回到家中，上网开始查各种资料，最后终于找到了这个昆虫。这个昆虫叫蜂鸟蛾，学名是长喙天蛾。蜂鸟蛾原产自美国，由于体型和一些习性和蜂鸟类似，经常被误认为蜂鸟。实际上是个昆虫中的“四不像”，在我国很罕见。看来我的运气还真是不错啊！



最后，这张是KOFWINDY上期封神榜中的配图，页面原因，放这里了。

奥义！龙翔武牙斩！听起来好耳熟啊，拿龙虎灭牙斩改的吧－ －。

北京进入寒冷期

说个最近的吧，最近北京天气比较冷，突然降温，是个流感的多发期，大家注意防寒吧，反正我最近是挂了。

狸猫： 你不是说你那是踢被子造成的么，扯到流感做什么。

翔武： 我有说过我踢被子吗，完全不记得……

狸猫： 你想在读者面前极力掩饰你踢被子着凉挂掉的事实吗！

翔武： 说起来，你这期稿子呢。

狸猫： 我不都告诉你我刚从外地回来吗，你这是故意转移话题！

翔武： 你给我去死吧！下期给我按时交稿！

冷。

感觉突然从夏末进入了初冬，今年那45天的秋季已经结束了吗？听闻有人提议周末要去北海划船，光想象湖面上的萧条景象就忍不住要打冷颤了，还是去爬香山比较好吧。

好冷。

动物园里的北极熊一直都是幸福的生活着，有一天，一只北极熊突然开始拔自己身上的毛，一把又一把地拔呀拔。到最后北极熊全身都光秃秃了，这时它开口说话了。它说："好冷啊！"

非常冷。

感冒病毒以势不可挡的速度在编辑部迅速蔓延，大家一个接一个被击倒了，每次看到哪个小编打喷嚏，或者听到哪个小编说话声音异常，我的脑子里总是会浮现出非常有趣的景象——在感冒病毒的冲击下，我们如同多米诺骨牌一样哗啦啦地倒下，而且还是那种小孩子顺手码来玩的多米诺，倒下之后不是整整齐齐的一顺，而是东倒西歪的一团乱。除了感冒病毒以外，重装系统也成为编辑部近期的另一大流行要素，我以为只有我是电脑白痴呢，原来岚枫同学也是电脑白痴啊……









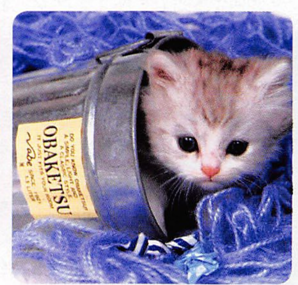
前几天看到稀奇的东西了，你能想象这个结婚蛋糕是怎么做出来的吗？看蛋糕上的细节，连食人花那尖尖的小牙齿都做出来了，真是让人舍不得吃掉啊！



特别的冷。

如果时间也能热胀冷缩，那么我希望从现在到开始供暖的这二十多天时间，能像寥寥数日一样转眼过去，这样就不用在晚上睡觉的时候，因为觉得冷而把脸也用被子捂起来了。觉得有点羡慕有着一身皮毛的小动物，比如宠物店里抱成一团睡觉的小仓鼠，小区大院里自由自在的几只游荡猫，被主人穿上小毛衣小棉袄的宠物狗，还有毛茸茸的小兔子。每天上班路上要在最后一个路口右转，路边小吃店的窗台上总是趴着一只黄白猫，有一天窗台上的猫变成了两只，第二天却一只都没有了，第三天开始变成了一只黑白猫。这件事情让我费解了好久，最后终于明白：黄白猫受气温影响毛色变成了黑白色，直到春天才会再度变成黄白色吧！









为了让更多读者有机会参加封神榜，封神榜栏目增加了页数，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

《节拍天国》极限挑战

挑战者:kofwindy 最新挑战

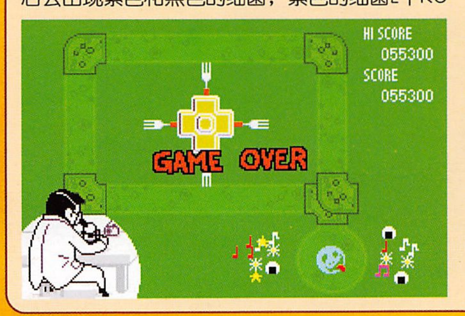
笔者这回挑战的是任天堂新出的作品《节拍天国》的小游戏，这款游戏和名字一样，对人的节奏感有着极大的要求，笔者对音乐类和动作类的游戏有那么一点点造诣，所以对这些游戏比较喜欢；如果读者大人和在下一样的话那挑战这些就没什么问题了。

首先是第一个游戏是数拍子，游戏的目的就是要你和对面的那位大叔打出的拍子数一样，如果你的节奏感不是特别好的话也可以挑战，听力不好也没什么问题，只要认真的数就可以了，笔者才35关就OVER了，唉！实在是数的脑子都爆了。到最后看见对面的大叔慢慢的变成怪物，真是有成就感。

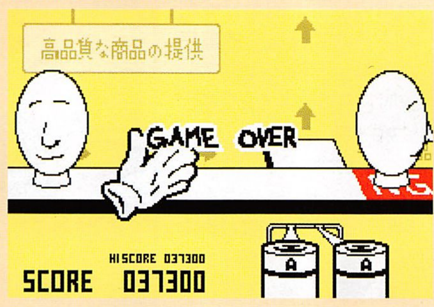
游戏节奏度：★★★



第二个是细菌作战，游戏中用上下左右四个键来阻止有害细菌阻挠正常细菌听音乐（细菌也听音乐，汗一个先），注意的是只有细菌在管子边缘露头的时候才能将其“爆头”，到最后会出现紫色和黑色的细菌，紫色的细菌2下KO掉，黑色的3下KO掉。这个游戏对眼力也是个考验，到20000分以后速度就快得厉害了，笔者就是因为没有做到眼观六路，本来想玩到封顶的，没想到被一个小喽罗给消灭了。分数55300，希望有达人来破。



游戏节奏度：★★★★



耳光和眼睛，这个游戏对节奏感的要求比较高，因为在游戏中速度有时候快有时候慢，这就需要非常好的节奏感来马上调节自己的拍子。屏幕中手是用来打耳光的，头部模型过来的时候会有侧脸的要马上调整过来。而那个眼镜一样的就是给模型安眼睛的。注意：不要让自己过度紧张，到后面速度很快，笔者就不小心漏过去一个，后果就是NG。

游戏节奏度：★★★★★

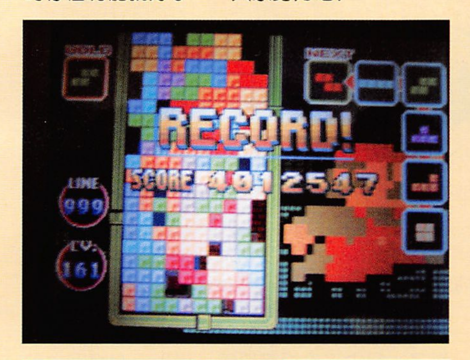
《俄罗斯方块DS》挑战

挑战者:Vinnie_Xiong 高分挑战

哇哈哈哈！161级4012547分！很厉害吧！超级厉害吧！

某枫是不是已经崇拜得五体投地了？我打了两个小时呢，最后实在受不了，半自杀而死的~窍门呢其实就是巧妙运用R键，就是储存方块的那个键，要根据情况随机应变，有时如果现在这个方块的地方安错了但是还没定下，也可以换那个存着的，这样方块会重新落下，又多了一次安放位置的机会，是很有用的，当然是在用哪个方块都可以的情况下，总之要随机应变就是啦。还有要多多利用不停按旋转键延长固定时间，在连打旋转键的时候是可以左右移动的，还可以趁这个时间思考这个怎么放，下一个放哪里，这是超有用的，到了后期我一直都在连打A键，累死了。我觉

得到了游戏后期速度基本上都是没有变化的，看的就是游戏者的耐心，毅力还有是否一直专心，我猜想最高级应该是999级（因为line那栏到999就不动了），那至少要打10个小时啊。要是有及时存档功能就好了……大家努力吧！



《动物管理员》挑战

挑战者:GQM
高分挑战

大家好，我们又见面了，这次带来的是GBA动物管理员普通模式高分挑战。

这个游戏可以说是个大众游戏，人人会玩，有相当的人气。游戏规则就不用我说了吧。由于难度选择普通时普通模式只有15关，想得太高的分数是不可能的。这次挑战分数的级别是百万级别的。所以我们难度选择困难。



挑战开始！前10关。没什么好说的。一口气打穿，人人都行，不用望远镜的话可以加30000分。

10-15关最好也不要用望远镜，反应要加快很多，要眼急手快。连锁时，可以提前到达得分区等待，不要有太长的考虑时间。可以利用NO MORE MOVE来取得加分奖励。

如果不用望远镜的话可以得90000分的奖励。

15-20关高分获得的关键要利用多段连锁来取得高分，把闪烁方块留下来保命，每一关的后半部分千万不要停下来考虑，找不见就用望远镜，一口气打过关，否则就可能前功尽弃了。

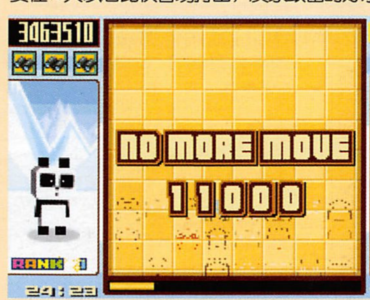
20-25关，大家努力了，这个时候游戏大概进行了20分钟左右，大家挑战疲劳极限吧，全凭技术



了。几乎所有的时间都是在塌陷的状态下进行的，通过全部的25关后，大概要35分钟左右。

下面介绍最容易得分的方法——ILLUSION！就是把三个闪烁方块连起来，出现几率极小，但出现了千万别放过，有一个分数就上百万了。

我就是在21关打出一个得了2100000分，ILLUSION要在15关以后比较容易打出，发家致富的好东西啊。





最后，介绍一下这个游戏的一些小技巧：20关以后千万不要用望远镜，用一个要消耗1.5秒左右的时间，时间就是生命啊。还有，最后五关时几乎是在塌陷状态下完成的，陷入塌陷状态时不用慌张，还有三秒钟，1秒钟考虑、1秒钟移动到位、1秒钟消除。还有进入塌陷状态时，第一个闪动的方块周围一定可以解围，相当于望远镜，掌握好这个技巧，通关就不是难事了，但要想得高分，还是要靠ILLUSION的，所以运气也是很重要的说。

下面是我这次成绩的截图，希望大家来破我的记录。



掌机博物馆

——纵观非主流掌机

无论是日本，还是欧美地区，掌机市场已经发展10几年了，在这10几年中发生了很多事情，掌机也在随之更新换代。GBA、NDS、PSP，这些知名的主流掌机已经成了我们天天挂在嘴边的词语了。但是回头看这10年，当时的掌机都有哪些呢，也许你能脱口说出GB，但除了GB之外的呢？当时还有一些非主流的掌机存在，由于当时网络这些都不发达，再加上年龄的问题，很多东西我们都不知道。不过没关系，本文就是以这些非主流的掌机为主角，介绍给大家的。

LYNX

LYNX基本规格	
发售日	1989年11月20日
价格	29800日元
重量	约550g
按键	方向键、电源键、A·B、OPTION1·2、RESTART、FLIP、音量、亮度调整
CPU	16bit CUSTOM CPU
分辨率	160×102
发色数	4096色
通信支持	最多8台通信
耗电量	6节5号电池 2—3小时
其他机能	支持画面回转缩放、背光

LYNX是由著名的厂商——雅达利于1989年底推出的一款掌机，这个机器的性能在当时是无可挑剔的，16位的CPU在当时来讲有较高的发色数，从性能方面超越GB很多。但也是因为机能太强，机器的重量和体积成了很大的问题。尤其是体积，小孩拿起来都是很困难的，更不要说用它来玩了。

此外LYNX的价格在当时也很成问题，也许就是问题的关键，当年发售的GB，价格是8000日元，而LYNX的价格是它的3倍多，再有很高的机能，对于如此高位的价格，相信玩家还是会选择性价比比较高的。

不过，这款机器虽然在日本比较受冷落了，但在欧美地区相对比较受欢迎，也许是欧美地区经济水平可以承受这种高端价位。不过即便抛开价格因素，LYNX在软件方面也不如GB那么火热，人们的目光转向GB，商家也自然转向GB市场。

转年，被人们称做LYNX2的LYNX后续机发售了，但由于价格等原因，仍然没有挽回之前的市场，LYNX也就这样悄然落败了。

不过，作为第一台彩色掌机，以及第一台带有背光的掌机，让人们对它留下了一些记忆。





PC-E GT/LT

PC-E GT基本规格	
发售日	1990年12月1日
价格	44800日元
重量	约435g
CPU	2 x Huc6280 7.16MHz
内存	8KB RAM
分辨率	通常256×212 最大320×256 扩展512×256
发色数	16位色
按键	方向键、电源键、Ⅰ键、Ⅱ键、SELECT、RUN、连发设置键
耗电量	6节5号电池 2-3小时
通信支持	支持2人通信



PC-E GT（PC-Engine GT）是由日本著名的家电厂商NEC在HUDSON的协助下，于1990年底发售的，GT是GAME TV的简称。该掌机的特点是完全对应PC-E家用机的HU卡带，而这也是这款掌机出现的主要目的。

这款掌机在造型方面和当时任天堂的GB很相似，包括机体造型和按键、卡带槽分布的位置。由于是缩小PC-E，所以在机器性能和画面色彩方面都是十分优秀的。但是高性能带来的代价就是高耗电量，这个问题和LNYX一样，使用6节5号电池才只能支持最多3小时左右，这对于掌机来说是很不利的，而且和当时GB比起来，耗电量成了一个致命伤。 和这款掌机配套推出的还有一个电视卡，可以收看一些电视节目。

PC-E LT是1991年12月13日发售的，作为PC-E GT的强化型，售价99800日元，LT是LAP TOP的缩写。LT在性能方面和GT差不多，在原有的基础上整合了一些GT所具有的功能，造型也变成了类似现在GBASP那样的折叠式，体积比原来大了不少。LT拥有天线端子和AV端子，还有立体声耳机输出端子，还可以外接CD-ROM设备，可以运行PC-E CD的游戏。LT虽然在造型方面是掌机，但实际上是一个便携的家用主机。不过PC-E GT和LT，最终和LYNX一样，由于高端的价位而落败。



SUPERVISION

SUPERVISION基本规格	
发售日	1992年
价格	49.95美元
重量	未知
CPU	8-bit VLSI 4 MHz
内存	未知
分辨率	160×160
发色数	单色
按键	方向键、电源键、B键、A键、SELECT键、START键
耗电量	4节5号电池
通信支持	支持2人通信

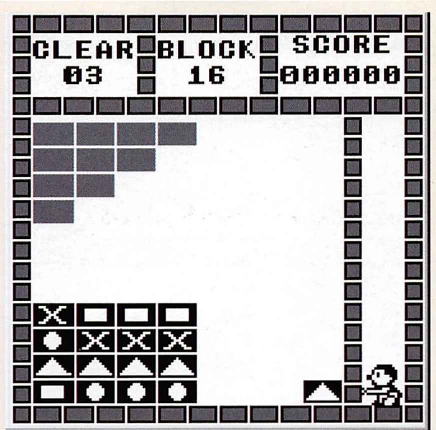
SUPERVISION是由WATARA在1992年发售的一款掌机，据说是在香港制造的，但只在欧美发售过。

这个掌机的发售的目的是为了和GB对抗，和GB一样都是单色画面，价格比GB略微便宜一些，屏幕比GB高一些（GB是160×144）。在按

键分布和机体整体布局上和GB都有很大雷同点，后来经过了改造，和GB看起来不一样了。此外，电池方面也和GB相同，都是用的4节5号电池。

游戏数量方面和GB自然是没办法比，而且游戏素质都不高，主机销量也十分不好。96年曾改变过一次造型，恰好是GBP发售之后。不过，这依然不能解决任何问题，有点让人觉得搞笑的主机。





MegaDuck

MegaDuck基本规格	
发售日	1993年
价格	未知
重量	未知
CPU	8-bit VLSI
内存	未知
分辨率	160×144
发色数	单色
按键	方向键、电源键、B键、A键、SELECT键、START键

耗电量	4节5号电池
通信支持	支持2人联机



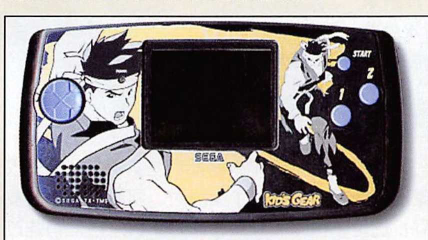
又是一个当时号称要和GB对抗的，由一个名为Creatonic的法国厂商和一个名为Videojet的巴西厂商在欧洲地区发售。这款掌机在造型上也和GB相似，游戏也都是单色的，不过仍然是缺少游戏，统计出的游戏大概有21个，和GB是天壤之别。MegaDuck的情况有点类似于SUPERVISION。幸亏没在日本发售，不然更是要受到冷落了。不过这个机器的名字确实很怪异。

GAME GEAR

GAME GEAR基本规格	
发售日	1990年10月6日
价格	19800日元
重量	未知
尺寸	长210mm 高113mm 厚39mm
CPU	Z80A(3.58MHz)
内存	8KB 显存16KB
分辨率	160×146
发色数	4096色
屏幕	STN彩色液晶
按键	方向键、电源键、Ⅰ键、Ⅱ键
耗电量	6节5号电池 4小时
通信支持	支持2人联机

SEGA在90年发售的掌机，为了对抗GB，采用了彩色液晶，在机能上超出GB不少。虽然这样，但带来的耗电问题也是GG要面临的难题，再有就是STN液晶实际上是为了节约成本才采用的。在玩一般的动作游戏时就会出现残影现象，更不要说高速的了，这也是当时GG一个很严重的问题。价格是GB的两倍，在当时来讲还算是可以接受的范围。

SEGA是个很不错的游戏软件厂商，能为自己推出的掌机保证一定数量的软件，这点和任天堂的情况差不多。但就算这样，这两家还闹出了那场著名的“俄罗斯方块版权事件”，最后以任天堂胜利告终。GB占领主要市场后，GG仍然是在艰难支撑，《口袋妖怪》发售前的一两年，游戏市场的焦点基本都在家用主机上，掌机市场方面比较低迷。直到《口袋妖怪》发售后，GB所占领的掌机市场才开始慢慢活跃起来，但对于GG来说是很不利。1997年后，GG没有推出任何后续机，就这样结束了。

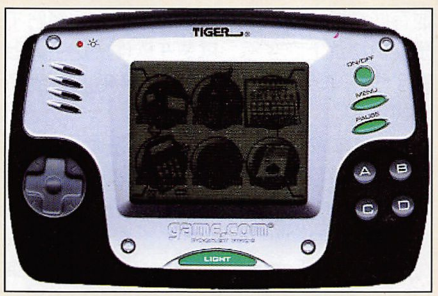




GAME.COM

GAME.COM基本规格	
发售日	1997年9月
价格	未知
重量	未知
CPU	Sharp 8-Bit CPU
内存	未知
分辨率	200×160
发色数	黑白 支持4级灰度
按键	方向键、电源键、B键、A键、C键、D键、Menu、Sound、Pause、Reset
耗电量	4节5号电池
通信支持	支持2人联机
其他	触摸屏、支持14.4kbit/s调制解调器上网



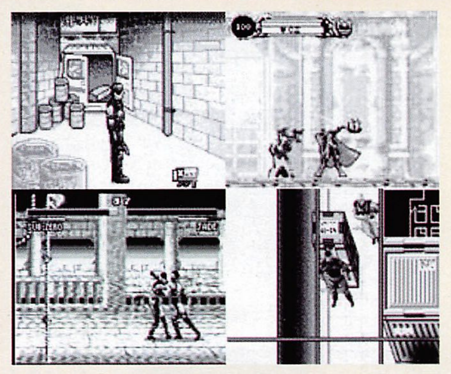


GAME.COM是由TIGER公司于1997年发售的,在正式介绍这款掌机前,先了解下TIGER公司。

TIGER公司（全名Tiger Electronics）是一个以开发电子类产品为主的公司，始建于1978年。87年的时候曾开发过类似GAME WATCH游戏方式的便携式娱乐设备，后来开发过一些玩具和电子类的玩具等。在1998年时被美国著名的玩具厂商“孩之宝（Hasbro）”并购为旗下子公司，正式开始以开发玩具为主。这些玩具中有我们非常熟悉的，比如当年风靡一时的电子宠物，星球大战、特种部队等。其中一个名为FURBY的小怪物也风靡过一段时间，

FURBY是一个会“说话”的毛绒玩具，还可以唱歌跳舞非常受欢迎。在日本FURBY是由TOMY发售的，而且推出的是可以说日语的，在日本的人气也非常高。经过一番了解后，下面切入正题。

97年，对于掌机来说还算是比较稳定的，由



于《口袋妖怪》的推出，GB的江山也稳定了下来，之前的几款掌机都相继败下，而WS、NGP也都没出世。当然这只是日本市场的情况，在欧美市场，GB凭借着软件方面的优越性也赢得了较高的呼声，而TIGER推出GAME.COM也是要以打赢任天堂的GB为目标。其实在当时来讲，GB的性能都不能说不够好，而是比较低端，当时有些掌机比GB的性能要高出很多，但最后不是在价格战上吃了亏，就是在软件决定主机上吃了亏。TIGER的这款GAME.COM也只活到了2000年。

GAME.COM的机能其实比较强大，内置的一些功能，与其说它是个掌机，但更确切地说，它其实是个PDA，TIGER给这个掌机的定位也就是在这里。GAME.COM的造型有点像GAME GEAR。屏幕比GB略大，厚度比GBC略厚，比早期的GB略薄。以GAME.COM专用卡带作为媒体。屏幕是触摸屏，也就是和PDA类似的功能。此外，还可以用调制解调器接入网络。98年发售了GAME.COM Pocket Pro，也就是GAME.COM的轻量版。99年时发售了Game.com Pocket Pro Light，屏幕有背光，其实更准确地说是侧光，并不是LCD下面的光源。

既然是作为PDA定位的掌机，就肯定有和PDA类似的功能了。在GAME.COM内置的系统软件中，有电话簿、日历、计算器、空档接龙等功能，此外还有游戏高分的记录，也就是在卡带中的游戏分数记录，都会记录在机器中，查看起来很方便。照这样看，GAME.COM在当时来讲确实是很有看头的掌机。不过，光有这些还是不够的，关键还要看游戏软件情况。

98年的E3展上，GAME.COM也参加了展出，从展出和发售的游戏来看，虽然软件很少，但是还是有些重量级的作品。像《DUKE 3D》《SONIC JAM》《格斗之蛇MEGAMIX》等，后来还有《真人快打》《生化危机2》等作品。从游戏图片上，我们还能看到KONAMI的《合金装备》和《恶魔城》。不过，关键的还是那个问题，软件太少。

GAME.COM最后也只是在欧美地区发售，没在日本发售。而现在的TIGER是以玩具为主了，不会再涉及掌机领域了。哎……还是回如来佛祖那里做灯芯吧……

游牧民（NOMAD）

NOMAD基本规格	
发售日	1995年10月
价格	150美元
重量	未知
CPU	Motorola MC68000 32/16 bit Prozessor
内存	合计156KB、主存64 KB、显存64KB、声音存储8KB、20 Kb ROM
分辨率	320×224
发色数	64色
按键	方向键、电源键、A、B、C、X、Y、Z、START、MODE
耗电量	6节5号电池 约2小时

其实我们对这个机器都有些认识，特别是收藏派。很多人见到这个家伙时，可能都会不禁发问，这是掌机吗？确实，作为掌机来讲，有些过大，但作为家用机来讲，屏幕又有些小。可以确定的是，NOMAD和PC-E LT都是一个类型的，都应该算作便携式家用主机。

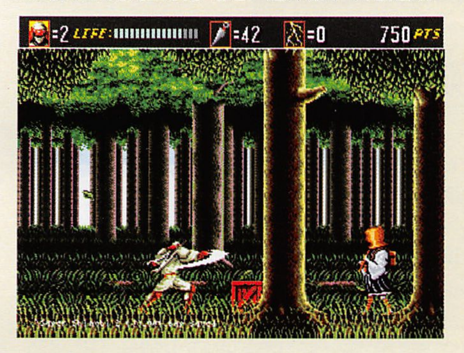
1994年，是MD开始走向末期的年代，95年10月，NOMAD正式发售，它的出现是使MD能够便携化，但最重要的还是SEGA想借助MD上已经发



售的大量软件，作为这个机器的软件支持，尽可能地圈钱。

NOMAD在硬件方面，尤其是屏幕方面，相比之前发售的GAME GEAR有了很大改进。GAME GEAR为了节约成本而采用的STN液晶屏，残像现象严重比较让人头疼。而NOMAD的是品质很好的反射液晶，在游戏时没有残像，特别是在类似射击游戏这种高速运动的游戏中，也能保证画面质量,可以体会到在TV上的感觉,就是屏幕小了点。不过，这也带来了很大的弊端，加上NOMAD本体机能比较强大，耗电量成为了首要问题，6节5号电池也只能支持不到两小时。SEGA为了解决这个问题，曾经推出过电池包，先不说电池包是否能支持很长时间，就这体积而言，让不少人都疑问：这真的是便携吗?在按键设计方面，不得不说，MD的手柄设计的很成功，手感很不错，但NOMAD由于体积的原因，无法保证游戏时的正常手感，这也是令人很头疼的事情。

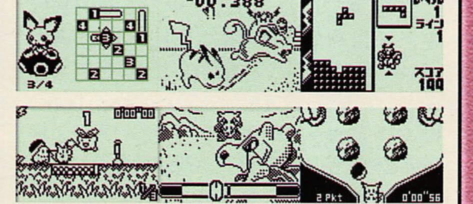
其实NOMAD失败的原因就在这里，作为以便携为卖点的机器,体积和耗电都没做到位，是不会受玩家喜欢的，谁也不想在出行时身上背上这么重的机器,再背上很多电池，这样根本不是便携。



POKEMOM MINI

POKEMOM MINI基本规格	
发售日	2001年12月14日
价格	3800日元左右
重量	70g含卡带 电池
尺寸	纵74mm、横58mm、厚23mm
CPU	Nintendo Minx 4 mhz
内存	未知
分辨率	96×64
发色数	单色
按键	方向键、电源键、A、B、C、初始化键
耗电量	7号电池1节
其他	支持震动、红外通信





由任天堂发售的专以《口袋妖怪》为主的掌机，可以算是世界上最小的可换卡带式游戏机了。众所周知，《口袋妖怪》在世界上都是有很大的影响力，不仅来自于游戏，还有动画、周边等。POKEMOM MINI严格地说，应该是属于《口袋妖怪》周边中的一员，并非是当做像GB这种掌机来发售的。

POKEMOM MINI采用和GB同样的单色液晶画面。由于体积很小，按键的位置设计的比较合理，孩子和大人都可以实现单手操作。除了这些，POKEMOM MINI还支持震动功能，使你玩的时候增加体感度。部分游戏还支持机器的摇动机能,这也是体感游戏的一个表现。联机时没有通信线,而是在1米以内使用机器自带的红外通信功能。当然,还有很基本的时钟功能在里面。

POKEMOM MINI的卡带不大，很适合便携。在这上面一共推出了10款游戏，画面和玩法上虽然很简单，但通过震动、通信、摇摆的体感设计，给你感觉很有意思，有点像POCKET STATION和DC的记忆卡。

由于设计新颖、小巧，POKEMOM MINI很受孩子们的欢迎，不过就是现在不继续出游戏了，任天堂POKEMOM MINI官网的游戏列表仍然是10个。

POKEMOM MINI软件列表	
口袋妖怪聚会MINI	口袋妖怪弹珠台MINI
口袋动画卡片大作战	口袋妖怪PUZZLE合集
口袋妖怪 晃动俄罗斯方块	口袋妖怪PUZZLE合集2
口袋妖怪赛跑MINI	皮丘兄弟MINI
波克皮的大冒险	口袋妖怪育成小屋MINI

利用网络优势，搜集周边信息

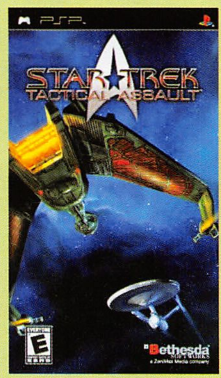
软硬特工网

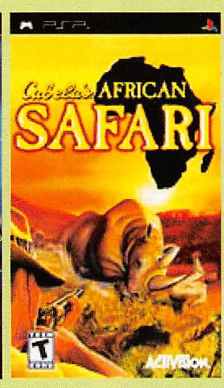
2.82版PSP固件消息刚放出，而网络上早已有了关于3.0版的消息。另外，本期软硬周边消息中还包括了其他几个传闻，供大家消遣。

软件 Software 首个需要2.80固件的PSP游戏？

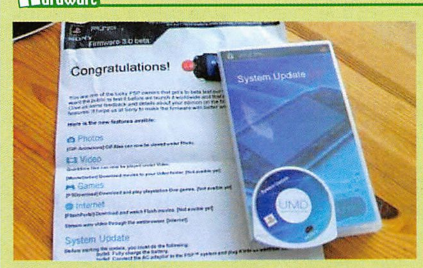
《天地之门2》游戏UMD内含2.80升级固件，并且需要2.80固件支持。不过通过DevHook模拟2.71系统同样可以运行这个游戏的ISO。随后的《星际迷航》(Star Trek)和《African Safari》更是需要2.81系统，相信随着PSP的固件升级，游戏破解会再次成为黑客挑战的困难。

```
2 0012 0008 0010 000a 02 0004 DISC_ID = UCAS40116
3 001a 0018 0004 0004 04 0004 DISC_NUMBER = 1
4 0026 001c 0004 0004 04 0004 DISC_TOTAL = 1
5 0031 0020 0008 0005 02 0004 DISC_VERSION = 1.01
6 003e 0028 0004 0004 04 0004 PARENTAL_LEVEL = 5
7 004d 002c 0008 0005 02 0004 PSP_SYSTEM_VER = 2.80
8 005c 0034 0004 0004 04 0004 REGION = 32768
9 0063 0038 0080 0018 02 0004 TITLE = 天地之門2 武雙傳
```





硬件 Hardware SONY端出了PSP 3.0固件测试盘？



10月上旬网络传言说，SONY在PSP官方网站"YourPSP"上呈现了3.0固件beta版本的升级盘和说明书。

3.0版本新功能如下：支持浏览gif文件、Quicktime格式视频播放、PS模拟器、网页上的flash视频格式浏览器和WMV流媒体。

目前还不知道消息的真假，总之越来越多的功能会出现在PSP上。让我们拭目以待吧！

硬件 Hardware 传言：自制PSP IDE硬盘计划？

网络上一个名为paul4990的人宣称他正在进行的一个新项目“PSPIDE”，这个计划的目标是把PSP和IDE接口的PC使用的硬盘相连，以便使用PC硬盘提供给PSP更大的存储空间。

他宣称通过一个Wifi卡传输测试程序包到PC上，再用一个USB连接硬盘和PSP的数据传输。不过，目前还没有能通过IDE和PSP实际传输。

然而，他声称不久即将放出一个BETA版程序。不管这则消息的真假，这个概念是非常有趣的，当然我们都希望它是真的。



硬件 Hardware 整合PSP功能的手机？

最近slashphone网站发布了索尼爱立信最近公布的一个手机概念图，这个手机整合了PSP主机，手机采用翻盖设计。具称这款手机在中国推出，对应的用户是大学生和时尚青年。不管怎样，这个模型有很多令人激动的设计。更多手机概念请到网站查看。

（网站地址：http://www.slashphone.com/）

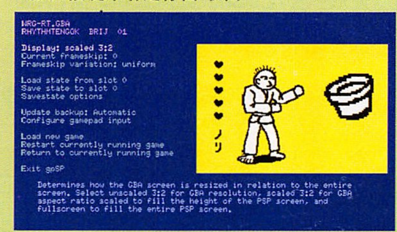


↑整合了psp的索爱手机概念图，可见这款手机游戏功能的强大，不过重量肯定是不轻的。

软件 Software 使用PSP全速模拟GBA

本月模拟器最大惊喜就是这款GBA模拟器了。名为Exophase的人发布了更新版本的PSP上GBA模拟器gpSP v0.8版。虽然兼容性还不能做到百分之百，但是模拟器的速度非常惊人。作者声称这个模拟器并不是最终版本，而下个版本将致力于提升模拟器的兼容性。新版更新如下：

- 修正了EEPROM存档;32k替换512bytes/8kb;
- 支持32M非zip格式ROM；
- 支持即时存档；
- 支持了实时时间系统；
- 支持对每个单独游戏的设置
- 菜单中移去了Flash type选项；
- 加入按键来绑定存档/取档



软件 Software PSP完整功能电子邮件功能软件PSPoste发布

PSPoste是PSP上的第一个全功能的电子邮件程序。这款软件目前已经比较成熟，支持了SMTP和POP3协议（作者称未来可能还会支持IMAP），并且提供用户更换调整界面和显示多邮件服务器信息的功能。值得称赞的是PSPoste还包括了多种文字输入方式，允许用户选择适合自己的方式使用。

（官方网站：http://www.psposte.org/）

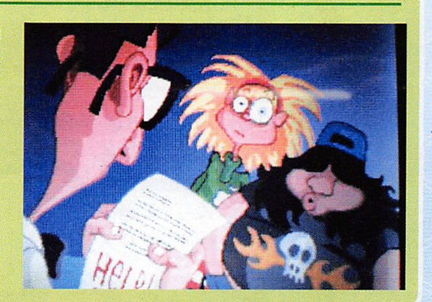


软件 Software 新版本ScummVM模拟器v0.9.1版发布

AgentQ发布了一个NDS上的新版本ScummVM模拟器v0.9.1版。使用这个模拟器可以运行很多经典游戏，比如《猴岛小英雄》、《断剑》、《凯兰蒂亚传奇》等。

新版本更新如下：

- 开启/关闭M3烧录卡的驱动程序；
- 对应NinjaDS烧录卡的程序的开启/关闭；
- 修正了状态栏的延迟问题；
- 修正了运行《凯兰蒂亚传奇》游戏时的延迟问题。



COOLEST GADGETS

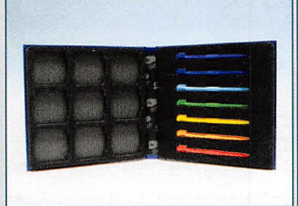
掌上周边街

本期介绍的任天堂CLUB的收纳盒非常有价值，尤其是里面的7根触笔。PSP带按键的水晶外套也不错，而PSP屏幕放大镜似乎有些多余。

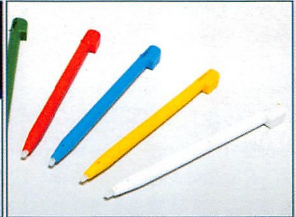
这个收纳盒是今年6月推出的任天堂CLUB产品之一，属于非卖品，需要使用300点任天堂点数换取。这个收纳盒可以放入9盘NDS卡带，另一侧可以放置7只NDSL的触摸笔，可见盒子体积不会太小。收纳盒外表有三种图案，分别是俄罗斯方块、动物之森和超级马里奥。由于存放东西较多，所以尺寸过大是很难避免的。不过放置这么多卡带和触摸笔，显然也不是为了外出准备的。最超值的一点是，这个收纳盒附带7只不同颜色的NDSL触摸笔，方便玩家挑选符合自己心情的颜色使用。

- 厂商：任天堂
- 点数：300点
- 外形：长12.9cm，宽14.0cm，高1.7cm
- 重量：86g
- 收纳：9盘DS卡，7只NDSL触摸笔
- 外壳：俄罗斯方块、动物之森、超级马里奥
- 附带：7只NDSL触摸笔
- 特点：任天堂CLUB产品


整体造型







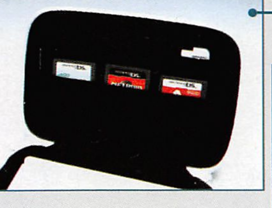
- 厂商：GameTech
- 价格：880日元
- 外形：长10.2cm，宽16.5cm，高3.8cm
- 重量：76g
- 颜色：黑、淡蓝、藏青、粉红、白色
- 附属品：背带


放入主机后





附带背带的小包可以收入NDSL主机、3盘卡带和一只触摸笔。外部采用布料和硬材料混合制成，对外力的冲击力能够起到充分的缓和作用。采用两个拉链设计，所以可以把包充分打开。内部采用柔软的起毛材料，对收入其中的主机和其他物品不会造成磨损。附带的背带最长可以伸展到128cm，适合不同身高的玩家使用，背在身上显得质朴大方。


放卡和触笔


外表简洁大方



非常突出的按键

十字键变成摇杆

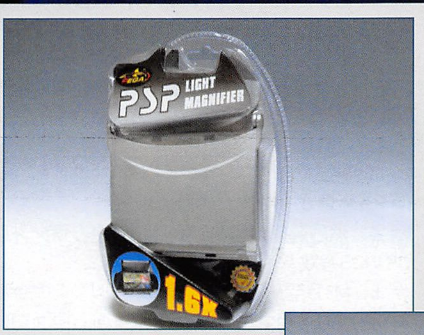


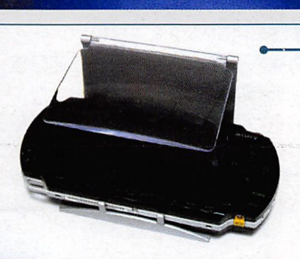


- 厂商：Dragonplus
- 价格：1260日元
- 重量：28g

无缝隙设计

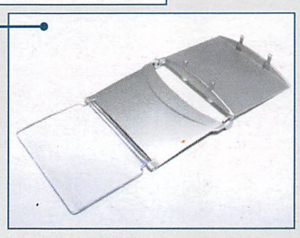
这个名为水晶十字键外套的东西是一个非常有趣的外设。塑料制成的保护套大约有1.8mm的厚度，对主机外壳起到了保护作用。有趣的是方向键上方是一个摇杆，顶部的直径大约2cm。摇杆上套着一个弹簧，保证了摇杆晃动后的正常归位和使用手感。右侧按键上也增加了高度为3mm，直径1mm的新型按键，不过上面没有标记○、△、×、□符号。这个按键外套的安装使用了UMD缝隙附近的螺丝孔固定的方式，安装后外套和主机之间的缝隙几乎看不出来。



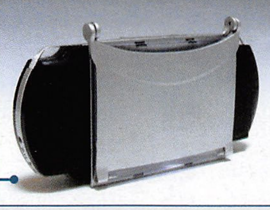


整体造型

展开的样子



- 厂商：PEGA
- 价格：1050日元
- 重量：72g



背部结构

曾经GB和GBA上都推出过屏幕放大镜面，把镜面安置在屏幕前面，就能够起到放大屏幕的作用。当时为了增加利用价值，放大镜面通常带有前光灯。如今，大屏幕高亮度的PSP也出现了这种放大镜面，当然它不是Sony官方推出的。放大镜面结构采用全塑料工艺制成，三段结构的设计，能够把镜面锁在PSP主机上。前面的透镜呈凸形，镜片中间的厚度为5.3mm，周围厚度为2.2mm，全部重量为72g。这个透镜能够把原始屏幕放大1.4倍左右。缺点是安置这个屏幕后，UMD盘的取放有些麻烦。



放大后效果

M3专栏

·M3 Game Manager套件V29更新·

关于此次升级对之前口袋妖怪游戏时的存档保护说明：

如果您的口袋妖怪存档已经丢失或错误，则请用最新内核和转换软件重新开始游戏；

如果目前的存档正常的话，请按以下方法进行操作，则当前存档可以正确保存并继承下来，不会丢失：

1、首先，确认M3系统的存档芯片里已经有完整的口袋妖怪存档；

(可以在游戏菜单列表界面按SELECT键查看M3本体的存档是否为口袋妖怪游戏的存档，如果没有,请再次启动口袋妖怪游戏，载入存档并运行游戏，如果口袋妖怪的存档完好无损，那么准备工作结束,可以直接关闭NDS游戏主机电源)

2、将闪存卡插入电脑，删除已经建立的口袋妖怪游戏和默认的自动存档文件；

(如果M3 Game Manager已更新到V29版本,则自动管理的删除功能可能无法删除之前的存档文件，建议手动删除口袋妖怪游戏文件和默认的自动存档文件，确保之前的旧版本游戏文件和存档文件全部清除)

3、拷贝新内核升级文件到闪存卡，同时用M3 Game Manager V29转换添加口袋妖怪游戏；

(注意新添加的口袋妖怪游戏的文件名称应和之前所使用的口袋妖怪游戏文件名称一致，否则M3本体的口袋妖怪存档将无法完成备份或不能被调用到)

4、将闪存卡插入M3后，先开机进行内核升级,内核升级结束后进入M3主界面；

(如果您的游戏之前还没有备份过存档，则此次M3将自动备份存档并正确把口袋妖怪的存档备份到闪存卡上，以后也将不会发生丢失问题；如果存档已经备份过而没有执行自动备份功能，那么可以进入游戏列表菜单下，按SELECT键手动备份，将M3本体的存档芯片上的口袋妖怪存档备份至新拷贝的口袋妖怪游戏的默认存档文件中，之后再进行游戏时，存档不会再发生丢失问题)



注意：在执行此操作的过程中，不要启动其他游戏及应用程序，包括PDA系统和多媒体扩展系统,以防止储存在M3本体存档芯片上的数据在没有备份之前被覆盖掉而导致存档丢失。本次存档问题是由于M3的备份存档文件容量不够导致存档没有完整备份造成的,并非M3存档系统存在缺陷。

●联动使用说明：

1、利用M3 Game Manager软件在拷贝NDS游戏的时候,激活联动选项卡设置为允许与GBA联动；

2、确认后开始转换需要联动的NDS游戏,如果没有需要联动的GBA游戏,还需要再次添加GBA游戏；

(GBA游戏的添加方法和常规GBA游戏添加方法相同，详细可以见GBA游戏转换设置的有关说明和介绍)

3、启动M3，在NDS游戏菜单内先选取能联动的*.GBA游戏，并按A键确定该选择；

4、然后选择对应可以联动并已经设置允许联动的NDS游戏，也按A键确定选择；

5、M3会自动把GBA和NDS游戏以及此GBA和NDS游戏的存档全部载入，从而实现方便而功能强大的联动效果。

●相关补充：

①几乎所有游戏都能正常复位，只有Mario Kart等少数游戏暂时不支持(详见网络的测试报告)。

②0534—解谜系列拼版玩具小狗篇和0535—解谜系列拼版玩具小猫篇需要用PASSCARD引导才可以正常使用，刷机FlashMe V7或以下版本都无法正常进行游戏。

备注：截止到发布日期，所有NDS游戏都可以正常运行。如果有的ROM转换后不能正常运行,可能是转换设置不正确，请选择正确的转换配置或者是其他的转换模式重新转换。如果有的ROM仍不能转换的情况，则说明您下载的CLEAN DUMP的NDS ROM数据可能是有错误的，请到GBalpha指定的网站上下载CLEAN DUMP的NDS ROM或者M3专用的ROM。

SC专栏

●**智能振动**：可以理解为非傻瓜式振动，将于原版支持振动游戏一样。例如0142的银河战士弹珠台在开启智能振动的补丁后可以与游戏支持振动卡一样实现同样效果，当然原本支持振动卡的游戏SUPERCARD 振动版一样支持。原来不支持的通过自制IPS补丁也可实现智能振动。例如炸弹人DS原先不支持振动但可以通过修改后的补丁实现放完炸弹爆炸后会振一下，并非按键式振动。当然这种修改方式属于深程补丁，在不久之后将公布一款演示并公布接口使玩家可以自己修改。

如某些玩家不需要振动功能减少耗电可在软件转换中取消振动补丁！即可达到超强续航。我们新机NDSL测试死神片头二级亮度运行10小时。已经完全超越传统原卡续航时间。

●**使用方法**：先下载CLEAN ROM编号0142用2.56振动版软件转换，转换软件属性时候一定要勾起振动选项随便勾一个键振动，转换好的ROM用这个IPSWIN.EXE给ROM打IPS补丁，然后拷贝到闪存卡上即可。目前演示补丁与原版游戏振动方式一样，而并非按下振下。

Supercard自制界面皮肤程序发布打造属于自己的个性界面（作者：风小子）

刚刚看到国外玩家做了个程序，可以把SC卡的皮肤更换掉，这款程序名称为：Supercard Skinning Guide v2，原帖：http://scdev.org/forum/viewtopic.php?t=6783，经过测试SCL和SCLR（SCL震动版）不能用（因为不能DUMP出FIRMWARE）！操作前请认真、仔细看完本文章，假如造成卡带损坏，本人概不负责！（先确定你的内核是1.63）

●**使用方法**：

1：把SCZ文件包里的“SCdumper.nds”复制到SD/CF里，把SC卡的内核DUMP出来。（运行后会在储存卡的根目录生成“FIRMWARE.BIN”文件，上屏出现“SHUTDOWN NOW”字样就可以安全关掉电源了）

2：把“FIRMWARE.BIN”文件复制到SCZ文件夹里，然后把你所需要的皮肤“buttons.png”、“checkbox.png”和“font.png”3个图片也复制到SCZ文件夹目录下。

3：运行SCZ文件夹里的“Skin.bat”（批处理文件）然后输入2再按任意键，会生成有新皮肤的“FIRMWARE.BIN”文件。

4：运行“Compiler.bat”（批处理文件）把皮肤写到“flashmp.nds”文件里，然后把“flashmp.nds”文件复制到储存卡里然后运行刷核（按L+R+Up/Right/Left）。

运行flashmp.nds后屏幕会出现下列字样（检测SC卡类型）：

Traduccion Supercard espanol!
Por Dr. Katts (Si yo solito)
Para flashear presiona L+R y:
Izquierda：SC OriginalSD
Esperando! / Lista!
Derecha：Supercard SD
Esperando! / Lista!
Arriba：Supercard SD
Esperando! / Lista!

●**英文对照**：

Supercard spanish Translation
By Dr. Katts (modifyed)
To flash press L+R and：选择相应按键操作进行刷核
Left：Original SC CF/SD：（L+R+左=原版SC CF/SD）
Not Found / Found!：没找到/找到
Right：Supercard CF/SD-alt*：（L+R+右=SC CF/SD-alt）alt我不知道是什么意思
Not Found / Found!：没找到/找到
Up：Supercard SD：（L+R+上=SC SD）
Not Found / Found!：没找到/找到

刷的时候发现，SCSD只能按“L+R+上”才开始刷。当下屏在最后一行出现“hecho! resetea ahora”字样时就可以关电源重启NDS了。刷核不会改变卡带的语言版本，大家请放心。（只是改变数字和英文字母的字体）注意：刷核的时候千万不能切断电源，否则会损坏SC卡！

我提供了我自己DUMP的最新内核（SCSD版）“FIRMWARE.BIN”（SCSD的玩家就可以省去DUMP那一步了），CF和MINI SD玩家需要自己先DUMP“FIRMWARE.BIN”然后再按照后面的步奏进行操作。DUMP那步只需要一次就可以了，之后就只需要更换图片和操作步奏3、4就是了。

总的来说还是不错的，可惜下屏不能更换。（估计是因为改了会造成侵权问题）

以上文章由Supercard官方论坛提供，原作者：风小子

EZ专栏

EZ4皮肤制作教程

首先，可以到http://bbs.yyjoy.com/thread-5852-1-1.html这里下载EZ4 SKINS制作用软件，然后把刚才下载到的那个皮肤制作软件解压缩到一个文件夹里，备用（炒菜？）。把Photoshop安装完成（你还是只有画图板？赶快去下一个！），运行Photoshop，我们可以看到右面有很多的小窗口，其实大多数我们都用不着，除了图层外其他都关掉就可以了。

现在,在菜单里找到“文件”->“打开”,打开刚才你解开的那个文件夹下面名字叫“NDS”的文件夹里的所有图片。

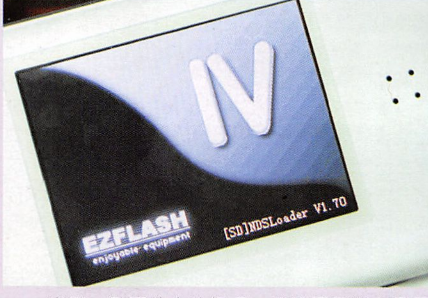
这里的图片总共是7张，两张是背景，三张是图标（从这里你就能知道其实每次打开Ez4界面看到的5个图标其实有两个都是在背景上的图而已，完全唬人的，真正的图标只有三个），一张选项背景，还有一张是启动时写入记录的背景。

然后，打开你想要成为上屏背景的图。找上面的菜单栏里的“图像”->“图像大小”，把宽改为256，这就是NDS的解析尺寸了，调整好大小后，单击工具栏里的任何选取工具（矩形选取、魔棒选取、多边形套锁工具，分别在工具栏上的左列1、左列2和右列2），选用这些工具在你想要成为背景的图上单击右键，选择“全选”,然后这张图就会被完全选定，然后选择工具栏里的“移动工具”（右列1），直接把这张图拖到mainBG这张图上，如果你选的是2:3的长条图，要注意上面对齐就可以了，最后在菜单栏里的“图层”->“合并可见图层”，单击此项目，这个上屏背景就完成了！现在直接保存！

下屏背景的制作方法第一步同上屏一样，如果是4：3的图直接缩好拖过去就可以了，如果要2:3的图的下半部分就要拖过去后下边缘对齐。



然后，下半屏还要进行进一步的处理，因为在运行的时候，下半屏要显示目录的文字，所以如果你想省事一点，下半屏就直接选用浅色图片，这样可以不用再处理也能用，如果你选的图片比较深，最最简单的方法用“矩形选取工具”（工具栏左列一）选中大约画面右3/4的面积，用白色的“画笔”（工具栏右列4）以50%的透明度把选中处刷一遍，这样在显示文字的时候就不会看不清楚了。



当然，处理的方法很多，我这里只举出最最最简单的方法，如果想弄出各种花样，比如木纹、发光等等，就请自行研究Photoshop吧。

处理好背景后，可以对3个图标进行简单的处理，如果能力强的可以直接换掉，如果不会的话，最简单的办法直接用“吸管”（工具栏右列倒数第2）吸取下屏背景上的颜色，在图标四周用“油漆桶”（工具栏右列6）在图标灰色的部分泼一下也是可以的，或者也可以用“魔棒选取”选出灰色部分，再对灰色部分做各种处理，或者不弄也不影响功能。处理完直接保存即可。

Windows这个文件，改不改都不影响使用中的外观，我用的方法只是在上面铺个新图层选用叠加属性而已。

Select这个文件，只要在菜单栏上的“图像”->“调整”->“色彩平衡”中，调整出你觉得和背景相配合的就可以保存了。

好了！！背景的处理这样就算是完成了，如果不用GBA端的话，下面就可以直接生成新内核了，如果还要做GBA皮肤，请听下回分解！

本教程由EZ官方论坛提供，原作者是：巨型号角。

EWIN专栏

问：我今天刚买的EWIN2 TF就出问题了，EWIN2版本为最原始的1.50版，结果升级到目前最新的1.91.7R后，文字显示不能，我用的是简体中文的，而且时间显示错误，一进游戏就白屏……我郁闷啊。

答：可以尝试重新升级一次最新的内核，或者降级处理，再升级。倘若仍然无法使用，可以返厂处理。

问：刚刚在EWIN2 的菜单选中东西的那一个框突然变成红色的了，以前都是蓝色的，怎么改的啊？有方法吗？？？可不可以自己选颜色啊？

答：这本来就是正常的，可以改，把EWIN2拔掉，然后开机在NDS的DS设置的颜色里改你想用的颜色。

问：请问Ewin2的存档可以和其它烧录卡通用吗？

答：Ewin2的存档可以给其它烧录卡使用，只要都是sav格式的。

问：请问EWIN2中被系统隐藏的文件可不可以删除？用XP显示是“破碎的文件”，占了24MB左右。我用的是1.80的内核。还有，我是用KINGSTON的MINISD。属性显示共953MB的容量。我点进SD卡，隐藏的不隐藏的一共是用了951MB左右吧。可是属性上显示已用947MB，剩6.35MB。这个是怎么回事？莫名的无法使用40多MB啊！是程序问题还是卡的问题？怎么格式化？是用FAT16？FAT32？

答：EWIN2是FAT16和FAT32都支持。关于隐藏文件，升级最新内核1.91版，这样字库目录和文件，全部可以删除了，只留下自动生成的EWIN.*文件，就好了。

问：0578雀三国无双这个游戏该如何用？我试了半天都不行，连强制进入都不行！

答：如果选择了强制进入都不行，那么看看你是否使用的915版转换软件。

问：请问哪个版本可以玩FF3中文版？

答：1.91.7.R可以，设置时选择强制进入就可以。

问：现在Ewin2可以玩《口袋妖怪》了吗？

答：现在Ewin2可以支持《口袋妖怪》，同样需要选择强制进入。

问：目前NDS上的漫画软件Comic book ds比较热门，但是我试了在Ewin2上无法使用，是怎么回事啊？

答：对于自制软件，Ewin2确实兼容性一般，因为它的接口并非每个软件开发者都支持，都愿意支持。

问：新买了Ewin2，但是捣鼓了半天也不会使用它来看电影、听MP3……请问到底该怎样才能使用啊。

答：烧录卡要实现看电影等功能，那么就必须要安装Moonshell这个软件，这样就可以实现一系列多媒体功能，下载可以到http://www.yyjoy.com。

问：目前Ewin的自制软件的兼容性不太好，怎么办？

答：这个问题就只有期待官方来解决了。

问：我打算买Ewin2 TF了，请问什么卡支持Ewin2 TF比较好？

答：目前测试了Sandisk、Kingston的卡，支持还可以，很少出现问题。

问：顺利进入EWIN2，但上屏幕显示ERROR……卡被写保护，怎么解决？卡上没有写保护的装置呀，怎么回事啊？

答：可能是ＴＦ插座有问题，看来只能到经销商那里更换了。

问：Ewin2支持软复位吗？

答：Ewin2暂时不支持软复位，请等待官方的更新。

问：Ewin2 MINI SD可以在NDS上使用吗？是不是Ewin2 MINI SD版不能在nds上使用，为什么外包装上写着for ndsl？

答：除了Ewin2 TF只能给NDSL使用外，EWIN2 MINI SD和EWIN2 SD都可以给NDS使用。

问：Ewin2可以支持联动吗？

答：很遗憾，Ewin2不支持联动功能，因为联动就需要GBA游戏功能，而GBA游戏Ewin2是不支持的，所以Ewin2不支持联动，如果想实现联动功能，可以购买其它烧录卡。



NDS电子漫画书工具使用流程

·前言·

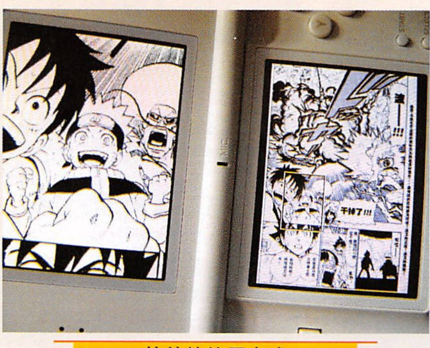
你也许发现了，到目前为止这个栏目介绍的软件都是PSP上的。这主要是因为PSP上的自制软件多种多样，功能又实用，所以很容易挑出有价值的软件使用。这期的电子漫画书DS(ComicBookDS)是一个NDS上的软件，当然也是本栏目介绍的第一款NDS软件了。顾名思义，电子漫画书的作用是实现在NDS上看漫画的功能。值得称赞的是，这款软件虽然刚推出不久，作者就迅速地将它从v1.0版更新到了v1.2版。如果这款软件能够保持很快的更新速度，其前途无量。下面来看一下它的效果。

·使用NDS看漫画的效果·

使用这个软件的效果是这样的：一个屏幕显示漫画所有页面的缩略图，另一个屏幕显示某一页画面；可以两个屏幕同时显示一页漫画（两个画面）；还可以两个屏幕一起显示一页漫画（两个屏幕合成一个画面）。并且软件支持画面旋转，这样就可以像书本一样拿着NDS看漫画了。并且可以切换右手和“左撇子”操作模式，非常人性化的功能。



上面是使用模拟器运行软件的截图，这才是使用真NDS看漫画的效果。画面非常不错，虽然NDS的屏幕比较小，但是如果看四格漫画之类的小尺寸漫画或者专门对应的图片，效果将非常不错。



·软件的使用方式·

运行软件后首先会进入缩略图(Thumbnails)模式，这个模式一次显示10个缩略图。可以用十字键和触摸屏选择缩略图，选择的缩略图显示在另一个屏幕上。显示下一页缩略图，你可以点击小手，或者使用十字键。

更多的信息显示在缩略图屏幕上面：
图片总数和当前图片数（左上屏）
缩略图页数和当前页数（右上屏）
图片名称（屏幕中部）



显示缩略图的真实尺寸，你可以按L键或者点击已经选择的缩略图。



再按一次L键切换到overview模式。这个模式是在一个屏幕上显示图片的一部分，另一个屏幕显示另一部分，也就是说用两个屏幕组合显示一个图片。

如果在我面前摆一台NDS与笔记本电脑，我会毫不犹豫的选择电脑而放弃NDS，因为将电脑卖了可以再买NDS。（董超）
男，15岁，山西太原市劲松路2号6号楼一单元4号，030001

因为是用模拟器截的图片，所以看上去两个画面是连在一起的，在实际NDS上当然是分开的了。

再按一次L键返回Thumbnails模式。

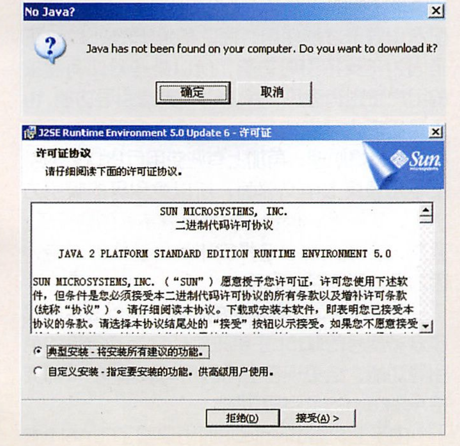
·按键说明·

L键的作用非常大，而R键的作用是反转屏幕。XY键的作用是：在缩略图模式中，对应左右翻页（缩略图）。在真实尺寸和overview模式中，对应左右翻图。AB键的作用是：A键的作用和L键基本相同，只是不能返回缩略图模式。B键的作用是返回缩略图模式。Start键开启菜单；Select键调节屏幕亮度。

另外，在看图时，点击下屏四个角会出现对应的四个图标。两个小手代表左右翻页；缩略图图标代表缩略图模式；放大镜图标代表显示真实尺寸。

·下载和使用·

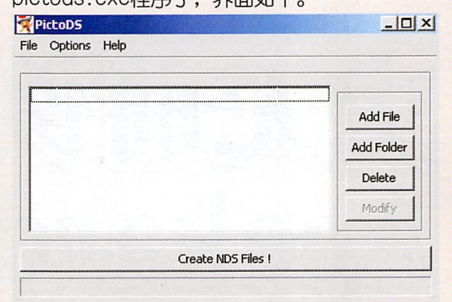
这个漫画软件的使用方式为：在电脑上使用程序把图片转换为nds rom，拷贝到烧录卡中即可。使用过程非常简单，难点是在PC程序上。首先下载电子漫画DS的程序（地址在这里：http://Gnese.free.fr/NDS/）然后解压缩，看到里面的程序，pictods.exe文件就是转换程序了。不过程序需要java和.NET Framework支持，分别到下面的两个地方下载和安装这两个程序。



java安装网址为：http://www.java.com/en/download/index.jsp

.NET Framework下载地址为：http://msdn.microsoftcom/netframework/downloads/updates/default.aspx

这两个程序安装完成后就可以运行pictods.exe程序了，界面如下。



Add File：添加文件，支持文件类型为：zip，rar，cbz，cbr。所以如果你的图片是bmp或者jpeg等文件，可以把它们压缩成zip或rar文件。

Add Floder：添加文件夹，就是选择图片所在的文件夹，进行全部转换。

Delete：删除选择。

另外，在Option中可以对各种路径和NDS上显示图片的格式进行设置。注意，在Path settings中设置各种路径的时候，最好每级目录都没有中文名称的文件夹，否则路径会出现乱码，可能会造成转换失败。

点击Create NDS Files！进行转换。等待一段时间后，从制定文件夹中获得转换好的文件。目前软件可以支持的烧录卡为：.nds对应M3烧录卡（按Start运行）；.ds.gba对应EZ烧录卡；.sc.nds对应SC烧录卡。在软件的Option中NDS Settings中的Output选项中选择合适的类型。默认为3种类型的文件全部生成。

·使用和感受·

由于NDS屏幕尺寸比较小，看大幅面的漫画会比较费劲，所以看小画面的漫画和四格漫画比较好。看大尺寸漫画的话，通过两个屏幕的组合也是可以的。由于这个电子漫画书程序刚刚推出，所以转换图片的效率不高，转换速度很慢。而且需要安装java和.NET Framework，这也是它比较大的缺点。

Acekard 和之前我们评测过的系列烧录卡不太一样，这是一个全新的品牌，据了解，该开发团队没有 GBA 的烧录卡相关开发经验，同时也没有什么上代 NDS 烧录卡的产品，在这样可以算作零的起点之上，能够做出 Acekard 这种产品，确实不容易，同时也说明一个问题，惯性思维是多么的可怕，在没有之前某些设计思路的干涉，Acekard 才能用全新的构思来完成幺幺手上这款作品。

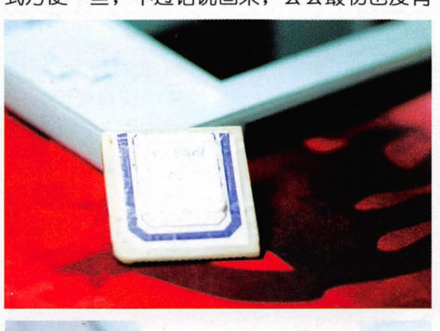


文/窗外不归的云 责/岚枫

史无前例 Acekard 评测

外观篇

正如之前我们所得知的，Acekard是NDS真卡大小，也就是做到了插进NDS卡槽没有丝毫突出，这一点和DSLink一致。不过其TF卡槽和DSLink有些区别，DSLink的TF卡槽是在背面靠左，而Acekard则是在背面靠右，当然这对于使用是没有区别的，有区别的是Acekard的TF卡座为弹出式设计，就好比NDS的NDS卡槽一样，按一下就可以弹出TF卡，这就比DSLink的直插式方便一些，不过话说回来，幺幺最初也没有发现这个弹出式设计，认为它和DSLink一样，好几天都是老老实实地直接把TF卡给拔出来，结果某一天无意中一按，结果竟然是弹出式设计，幺幺太逊了……





而其做工方面，自然不能现在下定论，因为幺幺手中评测用的样卡是之前提到过的，价值4000元的专门定做版，不能用它来衡量最终销售版的做工，但是据Acekard方面称，在模具方面他们是联系的最为专业的厂商，而生产厂商也是相关行业中最精益求精的，最终成品出来后效果如何，我们拭目以待。

引导篇

Acekard和之前的种种产品相比，有一个最为突出的优点：免刷机自带引导功能！比如使用GBA卡槽的引导卡，无论如何都需要刷机或者配合引导卡才能使用，而之前推出的DSLink正是因为不支持引导功能，所以某些对此有需求的用户特别有意见，Acekard支持引导功能，也正是应广大玩家的需求，毕竟许多朋友对于刷机还有恐惧心理，再加上有些使用行货iDSL的朋友不愿意失去中文界面，所以免引导的吸引力不小，实际上，倘若在价格悬殊不大的情况下，我想大多数人都会选择自带引导功能的卡带，因为刷机确实存在风险。

鉴于Acekard是全新的产品，所以幺幺寻找了众多型号的NDSL主机来验证它当初宣传的免引导功能，结果现在上市的所有版本NDSL都支持Acekard的免引导功能。

由于上次测试NinjaDS时出现刷了FLASHME

V7的NDSL不支持NinjaDS，所以本次也对不同版本的FLASHME进行测试，测试主机为日版冰兰色NDSL，结果所有版本的FLASHME都支持Acekard。

鉴于Acekard同时可以作为引导卡使用，所以幺幺又专门选用一台iQue DSL来测试它的引导功能，结果在众多的烧录卡中，仅有EZ4系列不支持Acekard的引导功能。

从上面的评测可以看出，“无需刷机，真正即插即用”确实在Acekard上面实现了，与之前上市的DSLink相比，虽然同为DS真卡大小，而且均外接TF存储卡，但是Acekard不用刷机就可以直接使用这一点会吸引许多不愿意刷机的玩家，因为对于初级玩家而言，大多数都是不愿对自己的主机进行所谓的“改造”。当然，近期DSLink发布的系列NDSL/IDSL固件还原程序也在一方面减小了玩家在这方面的恐惧。



在作为引导卡使用方面，Acekard表现不错，在测试的众多卡带中，仅有EZ4系列不支持，其它主流的烧录卡均支持，如果是不愿意刷机的玩家，之前还备有其它烧录卡，那么倒可以将Acekard作为一张引导卡使用，这样又可以节约百来元钱。

游戏系统篇

在拿到Acekard之前，幺幺也以为它玩游戏的方式和NinjaDS或者DS-X一样，直接将Clean Rom拖到可移动磁盘就能玩，不过拿到之后，经过研究，再和官方确认，才了解到Acekard真正的运作方式，下面就给暂时无缘得见Acekard的玩家讲解一下。

实际上，为什么在众多玩家有强烈的要求，需要一款能够直接运行Clean Rom且外接存储设备的烧录卡之时，各个厂商还没有任何动静呢？我想大多数玩家都有这个疑惑，归根结底原因还是技术问题，当然幺幺此言并非是讲现有的厂商没有技术来解决这个问题，而是讲，就NDS本身的硬件以及存储卡读取速度两方面的限制，目前尚没有比较完好的办法来实现直接在外接存储设备上运行Clean Rom，即便是Acekard，也是因为他们开发团队没有开发老款烧录卡的经验，所以就没有掉在死胡同里，转而以一种全新的思路将外接存储设备且真正支持Clean Rom的烧录卡开发成功。



众所周知，Windows使用的文件系统一般为Fat格式，我们使用的存储卡默认也是Fat格式，之前那些使用外接存储设备的烧录卡如M3、DSLink、SC等均使用Fat格式，那么为什么一直以来这些烧录卡都需要在电脑上先行转换一次呢，最基本的原因是Fat格式读取速度慢，倘若要实现Clean Rom直接运行，即便是在硬件上面具备了兼容性，就因为Fat格式的问题，卡住了无数的厂商，据称Acekard在开发时也曾经为此苦恼万分，之后因为转变了思维模式，想到可以用新的文件系统来代替Fat格式，或许可以解决Fat格式速度慢的问题，于是便将开发方向转变，这样一来Acekard自己的文件格式“AKFS”便诞生了，该格式专为Acekard直接运行Clean Rom设计。也就是说，迄今为止，目前还没有办法直接让NDS运行Fat格式存储卡中的Clean Rom，那么，就可以换一种思路，让它运行其它格式存储卡中的Clean Rom。



这就产生一个问题，既然是专用格式，像U盘一样插上电脑就用，直接复制粘贴Rom就不可能了，那么Acekard该用怎样的方式来操作呢，

其实和传统的那些烧录卡有些类似，它也需要用一个PC端的程序来配合使用，该程序叫做Acekard Manager，利用它，可以将TF卡格式化成AKFS格式，也可以用它将游戏拷贝到TF卡中。关于Acekard Manager，由于处于开发初期，所以功能并不复杂，目前拥有格式化SD卡、设置SD卡速度、设置存档列表、更新菜单程序、传输Rom等功能。

在格式化TF卡时，系统会提示选择TF卡的型号，Acekard Manager默认有：Kingmax TF 1G、PNY TF 1G、Kingston TF 1G、Sandisk TF 512M这几个选项。当然，系统只内置了这几个选项并不是表明Acekard只支持这几种卡带，比如Sandisk TF 1G、Kingmax TF 512M都支持，大家可以按照品牌来选择不同的选项。

格式化SD卡后也需要对SD卡速度进行设置，这是因为不同的卡有不同的速度，选择合适的速度，AKFS格式才能够发挥功效，比如以下几种常见的卡带适用的速度：

Kingmax：4

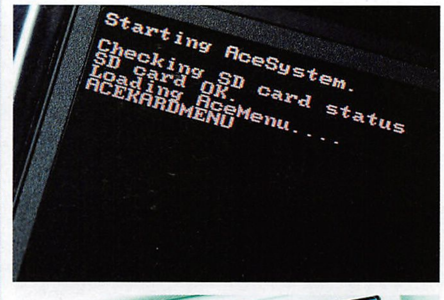
PNY 1G：3

Kingston 1G：3

Sandisk全系列：13

以上工作完成后，就可以在软件的左边选择Rom，然后按下“》”键传输Rom，传输速度很快，明显没有打补丁的过程。

实际上前面讲的格式化SD卡以及设置速度只需要一次进行操作，基本上以后都是只需要选择Rom，再传输Rom，与其它的烧录卡相比，由于少了转换的过程，所以拷贝速度比较快。





不过，这就让一些玩家感到困惑了，因为都要用软件来转换，如何确保Rom确实是Clean Rom呢？我想可以从以下几个方面来探讨一下Acekard运行的究竟是否为Clean Rom。



◆**其一**、据了解，Acekard的硬件为全仿真设计，也就是在选择了游戏后，NDS会将其视为一张正版的NDS卡带，这样就有效地避免了出现兼容性问题，Acekard官方称：只要任天堂不改变现在的NDS游戏方式，那么它们有信心能够兼容未来推出的所有NDS游戏。这一点实际经过近一个月的检验，确实做到了这点。

◆**其二**、可以从Acekard的程序上来讨论，它的PC端程序不到3M，分析一下Acekard Manager的程序目录，可以看到，主程序“acekard_manager.exe”只有88K，“akmenu2.nds”是NDS上的程序（也就是我们平常讲的OS），仅为600K不到，其中还包含了180K的两张背景图片，“savelist.bin”是存档类型列表，至于程序目录里面的其它文件，则是微软的东西，和Acekard无关，那么相当于Acekard的PC端程序仅仅只有88K，倘若不是拷贝的Clean Rom，而是在拷贝过程进行转换，那么几百个游戏的修改方案恐怕就不是这点容量所能放下的。

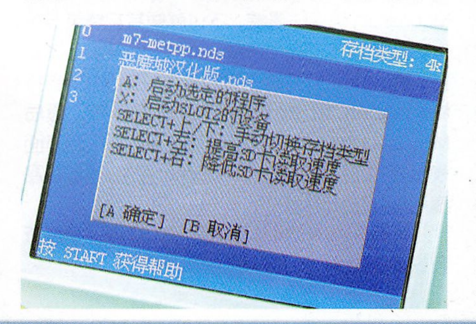
最后就是Flash中的内核，也就是firmware，大家平时给其它烧录卡更新的那种文件，在Acekard上只有60K，而且正如上面所言，只要任天堂不突然改变游戏方式，那么Acekard就永远不用因为兼容性问题更新内核，以亲身经历来说明，幺幺大概是在9月23日收到Acekard，迄今为止从来没有更新过内核，也从来没有更新过软件，但是新放出的每一个Clean Rom，测试下来都没有问题，比如《口袋妖怪》、《古惑狼聚会》等等。而且Acekard官方表示，他们有信心挑战未来放出的所有NDS游戏，只要任天堂不修改游戏方式。所以，即便是Acekard官方

不更新软件、内核，我们甚至有可能直接买一张Acekard玩到NDSL被淘汰……Acekard官方也向幺幺流露过初期不更新软件/内核的想法，目的就在于想以此来向所有玩家证明Acekard确实是运行的Clean Rom。

◆**其三**、在DS端选择Rom并运行，Acekard加载速度非常快，倘若像G6 Lite&M3 Lite之类的卡带加载快，倒可以理解，毕竟它们是已经在PC上用软件对其打了针对硬件设计的补丁，所以载入快。但是Acekard的Rom加载速度却和M3 Lite差不多，这就是得益于其专门的AKFS文件系统，在没有对Rom打补丁的情况下能够做到不拖慢，和上次评测到的NinjaDS相比，虽然NinjaDS是直接将Clean Rom拖放到SD卡里，但是在运行某些游戏比如《动物之森》时却出现加载慢的情况，Acekard没有出现类似情况。

综上，幺幺个人认为，Acekard确实是运行的Clean Rom，当然目前由于没有专门的工具来提取AFKS磁盘系统中的文件，所以无法直接来验证，但是我想时间可以证明一切，倘若持续下去Acekard仍然能够做到100%的兼容性而立于所有的烧录卡兼容性No.1的位置不倒，不管如何，玩家都会认同Acekard的。

就此设计的最终结果而言，它实现了100%的兼容度，达到了完美的仿真程度，让用户不再担心兼容问题，满足了用户在玩游戏时产生的最大诉求，但是也带来了一个比较恼人的问题，因为TF卡被格式化成了专用格式，那么就无法让其它设备共享，比如购买了一张1G的TF卡，用Acekard格式化后就只能给Acekard用，不能同时给其它设备比如手机使用，这一点其它烧录卡是可以办到的，因为它们使用的就是通用的Fat格式，倘若非要给其它设备用，那么就必须再用Windows将TF卡格式化一次，不过格式化后Acekard就不能用了，若想用，那么就再用Acekard Manager格式化吧。这一点就是Acekard现存最大的遗憾，厂商方面表示未来将致力于解决Fat格式的问题，或许有一天，他们能够用自己的技术实现Fat格式的外接存储卡也可直接运行Clean Rom，那么Acekard的用户便享福了。







存档系统

Acekard的存档系统比较独特，因为它和NDS正版卡的设计有些渊源，其实也可以说Acekard完全仿NDS正版卡存档设计，那么幺幺可以给大家讲解一下NDS正版卡的存档机制。

NDS正版卡有不同的存档类型，就目前出现的，已经有：4k、64k、512k、2M、4M这5种，不同的NDS正版卡使用不同的存档芯片，比如一张游戏卡，其存档大小为4K，就可以使用4K的存档芯片，如果是2M的存档大小，那么便可以使用2M的存档芯片。这几种存档类型中，64K和512M这两种存档类型的寻址方式相同，2M和4M这两种存档类型也相同，那么Acekard便内置了4K、512K、4M三块存档芯片，遇到4K、512M、4M的存档类型不用说，直接存储，如果遇到了64K的存档类型，便保存到512K的存档芯片中；如果遇到2M的存档芯片，那就将存档保存到4M的存档芯片。我想，目前Acekard这种硬件构造应该算是相对更合理，因为同为支持Clean Rom的DS-X目前便因为《口袋妖怪》的存档问题而无法支持它，Acekard没有这个问题。

NDS游戏兼容性

因为，目前幺幺尚没有发现在Acekard上面不能运行的Rom，也就是说，Acekard确实是实现了100%的兼容度，而且在经历近一个月的时间后，在没有更新软件和内核的情况下，还能够确保新放出的Rom都支持，这就不得不让人佩服了。话虽如此，该测试的还是要测试，所以幺幺挑选了一些重点的游戏：

《恶魔城》汉化版：想都不用想不可能不测试的游戏在Acekard上运行完美，使用Kingmax的512M TF，片头动画没有任何卡慢，中文显示正常。

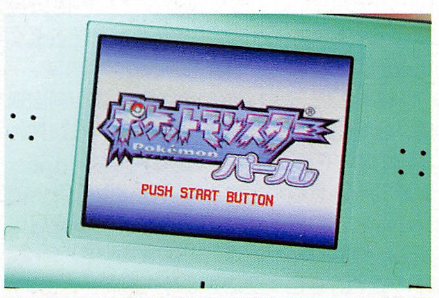
《应援团》：对于《应援团》这样考验烧录卡速度的游戏而言，Acekard免不了要测试，结果如我们所预料的，加载速度快，游戏过程也没有卡慢现象。

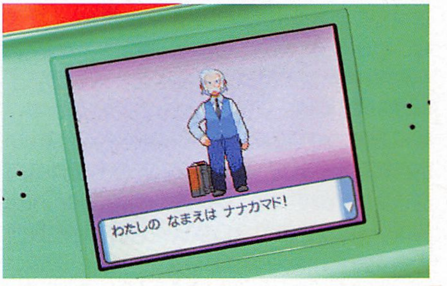
《口袋妖怪》：无论是钻石，还是珍珠，都可以在Acekard上运行，这一点不用疑惑，因为Rom发布当天幺幺便测试了。

《口袋妖怪－冲刺》：作为许多烧录卡初期都无法运行的Rom，《口袋妖怪－冲刺》确实有够为难人，但是Acekard是可以正常运行的。

《终极蜘蛛侠》：和《口袋妖怪－冲刺》一样，《终极蜘蛛侠》也是众多NDS ROM中比较棘手的ROM之一，但是之前大家都看过录像吧，Acekard是可以完美支持《终极蜘蛛侠》的。

神游的三款中文游戏：比较令人意外，神游的三款中文游戏在Acekard上面也可以直接运行，而幺幺选用的评测样机冰兰色日版NDSL也没有问题，不会像NinjaDS和DS-X般非IDS/IDSL便无法运行，所以Acekard在ROM兼容性方面确实有够令人吃惊。







自制程序兼容性测试

上在之前写到Acekard采用专门的磁盘系统时大家就应该可以猜想到，Acekard的自制程序兼容性不会像其ROM兼容性般表现好，甚至我们可以用“糟糕”一词来形容。下面我们先用不同的主流软件来测试其兼容性：

Moonshell：在测试了Moonshell作者为不同烧录卡开发的几个版本的1.4版后，没有发现任何一个版本能够正常运行，系统提示错误：“Not Found EXFS”，这是因为Acekard拥有自己独特的文件磁盘系统所决定的，有一点，现在通用的Moonshell，均是为Fat格式设计（也有Norflash卡带能使用的版本），然后又制作了不同的接口标准以便不同的烧录卡使用，试想一下，Moonshell在开发时，根本不知道还有Acekard这块卡带，作者不可能在当时想到支持Acekard，所以Acekard目前不被支持是很正常的。不过，幺幺认为，NDS的烧录卡除了玩游戏外，Moonshell已经成为使用率最高的第三方软件，它为NDS增加的多媒体功能让众多玩家实现了一机多能的愿望，Acekard却不支持Moonshell，确实够遗憾。不过就像其它烧录卡一样，在初期不支持Moonshell并不代表永远不支持，有一个很好的例子是Ewin2，最初也不支持Moonshell，用户经过一段时间的等待，最后Moonshell制作了Ewin2专门版。另外，厂商方面表示近期正在自行修改Moonshell程序，争取在发售前能够放出。

PixelFixerv2NDS：这是一个坏点、亮点查看软件，Acekard正常运行。

Flashme：正常运行，无论是健康提示版，无健康提示版还是Noflashme，都可以正常运行。

Snezzids：目前算是DS上一个比较热门的SFC模拟器，Acekard打开它后就卡死。

DSOrganize：可以打开，但是打开后上屏停留在Trying的标志以及跳动的奶牛后就不动了，原因可能是没有“DSOrganize”文件夹，这样就没办法加载组件。

ComicBook:作为近期比较受欢迎的漫画软件，许多朋友也期望能够在Acekard上运行，实际测试黑屏。

Newdsdoom：可以运行，但是载入出错。

DigitSolverNDS：这是款计算器软件，Acekard可以打开并运行到主界面，但是无法使用触摸屏幕点击数字。

DSokoban:这是一个推箱子的游戏，Acekard除了不能播放它的音乐外，其余一切正常。

从上面选取的众多软件评测结果来看，Acekard目前对自制软件的兼容性很差，在幺幺测试下来，除了坏点亮点查看软件以及Flashme刷机程序外，其余的基本上都不能正常运行，由此也可以牵出Acekard的另一大缺点：对自制软件支持差。不过好在Acekard官方已经表示自制软件要支持Acekard并不难，以后他们会提出解决方案的。

杂项功能

待机：既然Acekard可以当作引导卡使用，那么待机功能的实现就不在话下了。

软复位：许多朋友问起这个功能，其实想一下就可以知道了，其它烧录卡的软复位功能都是通过对Rom打补丁来实现的，Acekard既然是运行的Clean Rom，没有对Rom进行修改，那自然不能实现软复位功能。

GBA游戏功能

可别想了，DS端的烧录卡，怎么可能支持GBA游戏？除非谁来开发一个DS用的GBA模拟器……目前DS端的烧录卡DSLink、DS-X、NinjaDS、Acekard都无法支持GBA游戏。

Acekard优点：

1、免刷机。和竞争对手DSLink相比，Acekard一大优势就是免刷机，玩家买回来后即插即用，省心省事。

2、真正支持Clean Rom，无需对Rom打补丁。这点是众多玩家梦寐以求的功能，Acekard将其实现。由于直接就支持Clean Rom，所以新游戏发布之后，倘若其它的烧录卡暂时不能兼容以至于还要等待官方更新内核&软件，Acekard可以直接运行Clean Rom无需等待别人动手，下载+拷贝就可以体验最新的游戏。

3、100%兼容性。无论是过去比较咬人的老Rom，还是新发布的Rom，Acekard能够100%兼容，目前更新的所有游戏均可以在Acekard上运行。

4、外形美观，扩展容量大。Acekard是NDS正版卡大小，同时还使用TF卡作为外接存储设备，可扩展的空间大。





Acekard缺点：

1、虽然是直接支持Clean Rom，但是还需要用专用软件来拷贝，不能像DS-X一样直接在“我的电脑”中复制粘贴，形式上和传统的烧录卡一样。

2、TF卡要被格式化成Acekard专用的AKFS格式，不能与其它设备如手机、相机、PDA等通用，仅能作为Acekard专用卡带使用，感觉有些资源浪费

3、对自制程序支持不好，Moonshell无法运行，电子漫画软件也无法使用，限制了第三方扩展功能，比如看电影、看小说、听MP3功能暂时无法实现。

4、新游戏的存档类型需要手动选择，即便是运行自制软件也需要先选择存档类型，有点烦人。



金手指 月光宝盒在口袋修改中的应用

大家看到本文时，NDS版的正统续作《珍珠/钻石》已经发售了，但受到主机价格和模拟的限制，国内GBA游戏仍是主流，而且相当一部分玩家用的是D卡，其中拥有记忆棒的也不在少数。记忆棒比较著名的有圣嘉公司的“月光宝盒(简称SMS2)”，它不仅能实现无电保存、S/L、还能够对游戏的内存进行修改。下面就以口袋妖怪宝石版为例，对游戏中一些常用的修改进行演示说明，希望能对fans有所帮助。



SMS2操作比较简单，打开GBA的时候按Start和Select二键进入SMS2，然后进入“1.文件管理”按start，A把存档写进去，最好多备份几个，以免修改不当而存档失效。存进去后退到主界面，进入“2.文件编辑”，然后选择刚才的存档，修改后按B退出，然后选“覆盖”和“新建”都可以,不过我还是推荐新建，毕竟万一修改不当会使存档失效。最后进入“1.文件管理”把修改后的存档取回，并运行卡带即可。

具体修改之前先说说几个注意事项。首先是16进制，我们要修改的数据不是按10进制而是16进制数值，即每逢16进一位数，而不是逢10进1，超过10的部分：10为A，11为B，依次类推直到F。举个例子，100在16进里就是00 64，500就是01 F4……你也可这样子算，先用这个数字除以4096，得到的数字舍去小数作为第一位，余数除以256，整数做第二位，余数再除以16，整数做第三位，余数除以1，即这个数直接是第四位（如55555这个数，先55555÷4096=13……2307，13即D，作为第一位；2307÷256=9……3，第二位为9；3÷16=0……3，第三位是0；3÷1=3，第四位为3。故55555在16进中为D9 03）。其次要注意的是，在SMS2中，数据是倒过来的，如D9 03在SMS2中就是03 D9，所以查找时留心一点……最后，要注意修改的时候要遵循总和不变的原则，否则存档就会失效。也就是说，在某一位置加了N，在另外一个相对应的位置就要减去N，以保证总合不变。关于这点，结合下面的例子应该不难理解。下面就以口袋妖怪游戏中一些较为实用的修改进行具体说明。

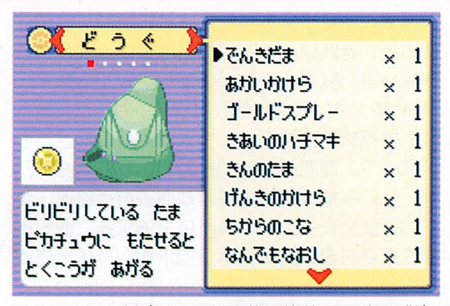
一 道具修改

1、修改出没有的道具：有些朋友抱怨某些道具太难得到，就拿电气珠来说吧，皮卡丘的出现几率5%，而皮卡丘携带电气珠的几率也是5%，那么得到电气珠的几率岂不是0.25%……下面就以电气珠为例，用SMS2把它修改出来。

查表得知，电气珠的代码为00 CA，另外找两样不要的道具，我就拿皮皮鲸信纸00 7E和磁铁信纸00 7C（因为这两样便宜）。先把这两样道具放到背包的第一、二位的位置，方便查找。存档，存入SMS2后进入内存，按start键查找，查找“00 7E”(当然它在内存里是以7E 00显示的)，按L、R键翻一下，很容易就能找到一处7E 00 XX YY 7C



我经常跟同桌说：“要是我中了PSP，我一定生吞了它！”但他回答：“可以啊，在你做梦的时候。”（黄奇耀）
男，18岁，广东肇庆市端州区人民南路西仁里31号，526040



00 XX YY，其中XX YY是道具的数量，由于背包中的数量不是16进制的，所以无视它。把7E 00改为CA 00，根据总和不变原则，要把7C 00改为30 00（这个还不会的可以按这样算：00 7E=7×16+14×1=126，00 7C=7×16+12=124，00 CA=12×16+10×1=202，00 CA−00 7E=202−126=76，00 7C−76=124−76=48，48÷16=3……0，所以是00 30）。然后退出保存，把修改后的存档导入卡带，你就会发现鲸鱼信纸变成了电气珠，而磁铁信纸变成了红碎片（这个无关紧要）。OK，电气珠入手！

2、修改出大量某道具：大家或许有这样的烦恼：别人约你对战时自己等级低，而别人全LV100，或者水都满场跑虽然追到但抓不到……有了大量的升级糖果、大师球，搞定这些问题就轻而易举了。下面就以改出大量升级糖果为例对道具数量修改进行说明。

首先准备一颗升级糖（没有的按上面的方法改出），查表得知升级糖的代码是00 44，以及大量的另外一样不要的道具，推荐信纸这种50块的超便宜道具，我就拿鲸鱼信纸00 7E，买上999之多，存入个人电脑。把一颗升级糖和999个信纸分别放到个人电脑里的1、2位，方便查找，然后存档进入内存，查找00 44，按L、R翻页有一处地方是44 00 01 00 7E 00 E7 03，44 00即升级糖，01 00是升级糖的数量：1个，7E 00即信纸，E7 03即信纸的数量：999。这时我们按照总和不变原则，把升级糖的数量01 00改为E7 03，把信纸的数量E7 03改为01 00，其实就是两边的数量对换。退出保存，导入卡带你就会发现此时个人电脑里的升级糖由1个变成了999个，而信纸由999个



变成了1个。

道具的修改到这里就告一段落，其实利用上述两点能修改的范围还是比较广泛的，如无时钟的D卡种不出的树果，难以得到的幸运怪兽蛋、专爱头巾，大量的大师球，卖钱的金珠、昂贵的努力值药水，只能用1次的技能机器等等。

二 修改PM的能力值

有了大量的升级糖，可以让PM轻易升到100级；有了大量技能机器，可以让不止一只PM学技能；有了适合的携带道具，可以让PM在对战时更强悍……可是，当你面对Battle Frontier里那7个BT的战斗设施时，你得用3只PM去面对千军万马的洗礼，而且越到后面越艰难，当你辛辛苦苦战斗到后期时，或许一个诅咒卡比、冥想水君都能让你几小时的奋战化为泡影……说到这里不要误会，我没说SMS2可以实现SL大法，即使你再导入之前的存档，连胜记录已经归0……既然任天堂这样虐待我们可爱的玩家，我们也没必要客气，改吧！





先拿一只要修改的PM，如图这只红水都，我们要的是高速度高特攻，我们先把她的6围能力值先转为16进制，记下来方便下一步的查找。其中HP276为01 14，特攻304为01 30。我们用SMS2进入内存，查找01 14，按LR找到两个连在一起的，没错，它就是当前HP和最大HP（所以在修改前把HP补满也是必要的细节哦），看一下它附近的几行，与之前记录的数据很眼熟吧。

00　00　00　00　64　FF　14　01
14　01　9B　00　F7　00　FC　00
30　01　45　01　0A　9D　BA　9E

其中64是等级100，FF是等级前的标记，从14 01到45 01是6个能力值，先把当前HP，也就是等级后那个，把它改为00 00。再找到特攻301：01 30（里面表示为30 01），按照总和不变原则，通过计算把它改到44 02，换为10进即580，退出保存，导入卡带，你就会发现你的水都现在HP为0，特攻580！治疗后HP恢复，继续改即可。他的物理攻击也是没用的，也可以把他改为0，不过想保留的话，就只改HP，多治疗几次，多改几次，改到足够高即可。

看完上述修改实例，相信大家对月光宝盒SMS2的修改有了一个大致的了解，大家可以自己尝试去探索，毕竟研究本身就是一种乐趣吧。需要注意的是，游戏里面有不少数据不是单纯的将10进制转16进制就能找到的，如背包里物品的数量，PM除能力值以外的其他数据等……对于这些数据就不推荐新手去修改了，有兴趣的可以在这方面研究一下。最后要说明的是对待游戏的态度的问题，我们不能只因想通关游戏而去进行修改，那样的话就会丧失游戏本身所带来的乐趣，我们的修改是要去更好的体验游戏的乐趣以及体验修改的乐趣，当然，诸如那些“不公平”的待遇（要在日本参加活动才能得到某种神兽等），那修改自然是无可厚非了。 文/幻影之灵

游戏秘技



《口袋妖怪珍珠钻石》出现与捕获No.491恶神兽相关的严重BUG。

携带学会冲浪、飞天技能的PM进入四大天王挑战房间，在第一个挑战室即虫天王处关闭的门上面面对着下方打开身上精灵栏，选择精灵使用冲浪技能，Bug出现，居然可以走出房门，并来到黑暗世界！向上一直走可经过叫做“なぞのばしょ”的区域，到达一个叫做花海ソノオの“はなばたけ”的地方，在此使用进入地下的挖掘道具たんけんセット，可从自己的秘密基地前出来(开始使用bug之前记得提前在地下做好自己的秘密基地，没有秘密基地的情况下会从地图某个地方出来然后死机)，进入地下后打开菜单选择返回地面，返回地面后仍然在刚才漆黑一片的世界里，此时继续向上走就会看到NO.491ダークライ！由于是神兽，自然非常难抓，最好携带上大师球get之。

不过由于花海（其实这个地方按理说应该是No.492草刺猬的出现地点）这个地方似乎没人能进入地下区域，所以Bug的利用往往不能成功——但无论如何这个BUG是确实存在的。通常而言，恶神兽需要参加官方活动才能得到，如果真能通过该Bug得到，那真是继《口袋妖怪水晶》版得到雪拉比之后的又一个有用的Bug。

此外，使用该Bug可能会导致如下不良后果：无法使用道具、使用后死机、重新启动后仍无法继续运行游戏等等，加上进入地下之前系统要求存档，所以建议使用Z卡的朋友不要轻易尝试，以免造成存档丢失等痛苦的后果。大家可以用烧录卡来做试验，之前请先保存进度，万一死机，还可以考虑重新更新系统。关于如何正确地进入地下现在还在尝试和研究中。

口袋战术 漫谈起死回生术（下）

相对替身来说，忍耐的好处在于必定先出，对使用者的速度要求不如替身高。另外，忍耐在HP为任何大于0的值时都可以用，不像替身一样一旦本体被攻击一下，节奏就被打乱了。但忍耐不能防止异常状态，也不能像替身一样留在场上，并且对手不打你的话忍耐就会毫无作用，所以也不能说忍耐和替身哪个比较实用，各有所长而已。

使用替身和忍耐等方式要计算好对方对自己的伤害,依靠先读使自己的血量降到适合程度。我们再来看一段战报：

开始回合 #13
玩家A 收回雷精灵！
玩家A 放出火鸡战士(Lv.100)！
冰神柱使用冷冻光线！(107 伤害)
这招不是很有效
结束 回合 #13
玩家A的 火鸡战士：188 HP
玩家B的 冰神柱：49% HP
开始 回合 #38
玩家A收回雷精灵！
玩家A放出火鸡战士（Lv.100)！
冰神柱使用冷冻光线！(103 伤害)
这招不是很有效
使用速度果，火鸡战士的速度提升！
结束 回合 #38
玩家A的火鸡战士：10 HP
玩家B的冰神柱：100% HP

家长全力反对我玩游戏，我从哪来的钱去买NDSL呀，只好老老实实的玩模拟器了。（石岩）
男，17岁，辽宁本溪满族自治县高级中学高二11班，117100

在之前的战斗里已经可以看到冰神柱的冷冻光对火鸡的大致伤害，根据该伤害可以判断出冰神柱的努力分配为极限特攻。而特攻型冰神柱的特攻招通常为冷冻光+十万伏特，所以第二次看到冰神柱上来挡雷精灵时，因为对方对着雷精灵十万伏特的话很可能被白赚一个替身，所以几乎可以肯定它会用冷冻光。此时马上换上火鸡挡下冷冻光从而使HP降到适合的程度。当然，这种方法需要丰富的经验和较为准确的先读，还要依靠RP的保佑。就像上面的战斗中，冰神柱如果没有用冷冻光而是大胆使用十万伏特的话，火鸡就会被秒杀；如果挡第一次冷冻光时随机数较小而第二次较大的话，火鸡也难逃一死。所以说，这种做法是非常冒险的，不到万不得已或者对自己非常有自信最好还是不要尝试。

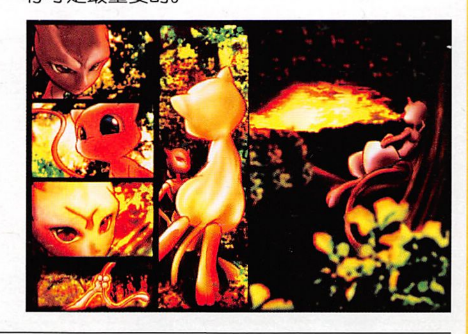
从两段战报中可以看到，火鸡带的道具都是速度果，而这实际上也是大多数使用起死回生战术的PM携带的道具。由于适合该战术的PM速度几乎都在中等以上，发动速度果后更是锦上添花。就拿火鸡来说，极限284的速度在发动速度果以后可以达到426，这样的速度除了“速度之王”风速蝉以外无PM能及。如果是嘟嘟利和雪纹貂这种本身速度就很优秀的PM，发动速度果后能达到恐怖的492，堪称笑傲群雄。因为HP在4%以下时，起死回生和挣扎的威力已经很大了，再加上发动速度果后的高速，秒掉一队也不是什么稀奇事，所以速度果成为了起死回生型PM最适合的道具。

除速度果以外，攻击果也是不错的选择：成功发动攻击果的话，相当于把起死回生和挣扎的威力提到了300，有属性加成的话更是高达450，简直无坚不摧。当然，如果这时候对方速度快过你的话威力再高也是白搭，所以攻击果适合速度比较高的PM，如嘟嘟利和雪纹貂等，其中雪纹貂还有先制技能神速。另外，洋洋蜻蜓因为有加速特性，暴鲤龙因为有龙舞提升速度，所以对于它们来说攻击果要比速度果实用。有些人用过专爱挣扎嘟嘟利：在场上时忍耐，然后下场，依靠炮灰和先读等机会上场开始专爱挣扎。这样用比较危险，实际威力跟带攻击果是一样的，但好处在于不会因为下场而使攻击加成效果消失，所以是值得一用的。

另外还有一些人带奇迹果、先制之爪、光粉甚至气息头巾等道具，因为在大部分情况下效果都不如速度果和攻击果好，并且需要较高的操作水平和很好的运气（运气才是重点），所以不推荐使用。

起死回生战术虽然很强，但要破解也很容易。最好的方法莫过于电光石火、神速和音速拳等有优先度、必定比一般攻击招先出的技能。这些技能虽然威力都比较小，要打掉起死回生PM剩余的那点HP也足够了。其次，由于保护必定先出而速度蝉又有加速特性，所以带有保护这招的速度蝉只要保护一次就能快过起死回生PM并先手将其秒杀或是逼其下场。再次，巨甲兽的特性是“扬沙”，只要它一上场就能使场上扬起沙暴，依靠沙暴就可以刮死对手。不过巨甲兽遇上起死回生基本都是会被秒掉(挣扎的话因为2倍抵抗不太怕)，所以依靠炮灰上场比较好。需要注意的是，钢甲螳螂由于钢属性，在沙暴中是不会损失HP的，所以对着忍耐成功的它还是用其他方法比较好(因为它速度较慢，如果没有高速移动过只是发动速度果的话，用速度种族在125或以上的PM也能快过它)。另外巨牙鲨的特性是“鲨鱼皮”，使用挣扎和起死回生的PM只要打到了它就会损失1/16的HP，而一般用起死回生战术的PM，HP是不会高于1/16的。可惜鲨鱼耐久太低，碰到挣扎和起死回生基本是必死，所以可以理解为以一换一。此外鬼系可以使起死回升无效，但是遇到影子球和二刀流的PM则非常危险。

显而易见，破起死回生的战术都是建立在起死回生PM的HP较低的基础上的，所以要用好起死回生战术，不能太拘泥于4%这个数字。从文章开头的表我们可以看到，HP低于20.8%时，挣扎和起死回生的威力就有100，这相当于正常威力的报恩和命中为100的交叉突刺；HP在10.4%左右时威力可以达到150，这相当于没有限制的破坏死光和气合拳。而在HP高于6.25%时，被沙暴刮一下、被剧毒毒一下或是被鲨鱼皮特性伤害到都不会致命，所以起死回生战术并不一定要在威力达到最高时使用，毕竟自身的生存才是最重要的。



我看到了PG几年的成长，同时PG和GAME伴随着我的成长，自此以后PG和我将一同成长。（曲焱）
男，16岁，山东青岛昌化路40号三号楼1单元301，266031



男生版VS女生版

时间飞逝，笔者在青青牧场已经驻留一年有余了。一直以来笔者始终围绕着男生版为大家讲述一些游戏中可能需要用到的知识，而对于去年12月就已经发行的女生版总是一带而过。这一辑抛开牧场的各种冗烦的数据，抛开那些绕口的理论，一反男生版的权威来辩一辩：男生版好玩还是女生版好玩？正方：男生版好；反方：女生版好。

第一回合

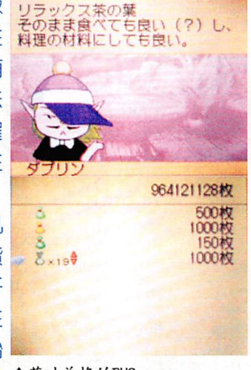
↑第一代牧场SFC。

正方：男生版好，牧场自古以来都是先出男生版，牧场的粉丝狂潮也都是男生版带来的。说到我们的故事，96年在SFC上甫一推出便以“开拓耕作饲养相结合，自然邻里家庭共融洽”的理念让玩家们在众多的打斗游戏中体验到别样的温馨，其后所作出的种种改进，如增加结婚的要素、游戏时间不限……这次触摸式游戏法也是我们男生版打开先河，女生版不过是跟随在我们男生版后面学样。

反方：女生版好，男生版出的早，BUG也多，别的不说，就拿《精灵驿站》这作来说，男生版BUG那么多：死机的BUG让玩家们怨声载道，虽是正版却还是容易掉档的BUG更是让玩家们血泪连连……虽然MMV及时回收了首批卡带，但修正版却还是不完善：料理祭无法参赛的BUG还是造成了玩家们的遗憾。再说我们女生版，这些BUG均修正了，玩家们可以安心用女生版进行游戏，不再存在恶性BUG了。

第二回合

正方：男生版虽然有种种恶性BUG，但别忘了也有许多测试员忘记去除的良性BUG。雇佣绿色小精灵时主角不幸发生晕倒、死机等事件时随机可以得到当日出货额的数倍甚至数千倍，如此一来，主角可能在游戏初始就轻易得到十亿的现金。马可以用来挤奶、剪羊毛的BUG不也让玩家们可以更早得到9CH的精灵吗？比起女生版，我们男生版真是太容易发财了。



↑茶叶兑换的BUG。

反方：首先我要纠正正方叙述过程中的一个遗漏点：您所说的这些良性BUG在男生版的修正版中就全部得到修正了。其次，我们女生版也有迅速致富的BUG——十亿精灵币入手BUG哦。BUG产生的条件如下：

1、主角需要已经获得9000—11000枚的精灵币，通过赌博或直接现金购买都可以比较迅速的得到。

2、在赌场兑换消闲茶叶（リラックス茶の叶），按↑键将兑换数调至9个后按←键调至19个。

3、按A键触发BUG，十亿精灵币入手。

如何？我们女生版非但没有恶性BUG，制作者还悄悄地保留了一个良性BUG，足以见得我们女生版好得多。

第三回合

正方：牧场物语的主角原本就该是男生，我们只听过农民伯伯耕地种田收割，什么时候听

看着PG就会想到掌机，为了掌机我要好好学习，希望早日有一台属于我自己的掌机。（李杰亮）
男，18岁，上海市闸北区临汾路1564弄17号401室，200443



↑戴帽子的男主角永远都是那么威风。



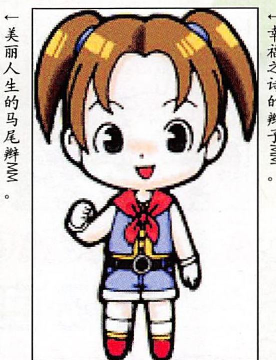
↑最早的牧场女主角就是短发MM。



↑矿石镇的金发MM。



↑美丽人生的马尾辫MM。



↑幸福之诗的辫子MM。

过农民阿姨做这些的？帽沿反戴的男主角从90年代就陪着我们众玩家一起走过，勤勤恳恳，任劳任怨。男生版最高！

反方：谁说女子不如男，谁说女子就不能做主角？1997年GB上发售的牧场物语首次可以选择女生作为主角，那时的女主角还是个很可爱的短发女孩呢，2000年GB3ボーイ・ミーツ・ガール我们女生版就正式独立了，其后又有多位漂亮的女孩来担任女主角之职：矿石镇里金色长发的MM、美丽人生中束着高高的马尾的MM以及幸福之诗里头发分成两股的MM……为了让玩家有多种体验，在精灵驿站女生版里更是有两位漂亮的主角MM供玩家选择，通过提问系统会自动判断玩家喜欢的类型，也可以在最后一问中直接指定一位。这些可是男生版里没有的待遇，附上片头问题及其选项：

●1、ゲームキューブとゲームボーイアドバンスどっちを主にプレイする？

A、ゲームキューブ（美丽人生）

B、ゲームボーイアドバンス（矿石镇）

●2、金发好き？

A、大好き（矿石镇）

B、どっちかっていうと好き（不影响）

C、あんまり好きじゃない（美丽人生）

●3、じゃあポニテイルは？

A、まぁ好き（美丽人生）

B、むしろ2つに分けて欲しい（不影响）

C、あんまり好きじゃない（矿石镇）

●4、って言うか，ぶっちゃけどっちが良い？

A、ミネラルタウンの主人公（强制为矿石镇主角）

B、ワンダフルライフの主人公（强制为美丽人生主角）

C、どっちでも良い（依据前三问的选择来进行系统指定）

第四回合

正方：男生版好，本作男生版的结婚对象数不胜数：忘忧谷的5位MM各个温柔贤惠，联机后出现的矿石镇5个MM可以重温旧梦，更有女神、魔女、公主等隐藏结婚人物，个个漂亮出众，真是让人目不暇接。女生版的结婚对象如何，大家一看便知，唉，可惜啊可惜。再看看孩子，完全继承了父亲的帅气与母亲的美，让人爱不释手。



↑女生版结婚人物之一。



↑男生版结婚人物。

反方：说到结婚对象，女生版也有忘忧谷5位以及矿石镇5位，隐藏结婚人物更是增加了男生版中未出现的怪盗先生。虽然与女神、魔女、公主不能结婚，但达到条件后却可以成为大亲

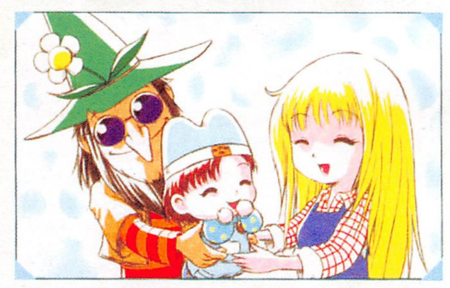
终于购入了期盼1年多的DSL和烧录卡，回想这一年是多么不容易啊！（斯旭东）
男，19岁，安徽合肥工大新区131信箱，230601

友，男生版中可没有这等好事哦。再有，女生版弥补了男生版中的一个小小的遗憾，那就是男生版中与矿石镇的MM结婚后游戏会自行结束，而在女生版中即使女主角与矿石镇GG结婚，游戏也依然会继续，同样可以一同生活，并能拥有孩子。

↑女生版才有的隐藏结婚人物。

说到孩子，女生版的孩子依然那么可爱，丝毫不比男生版逊色，更关键的是女儿也是只有女生版才有的（继承母亲的事业）。在这里还要告诉玩家们一个更好的消息，如果女主角没有选择任意一位男主角而选择大亲友，结婚数月后也可以得到孩子，不过不是女主角或大亲友所生而是天神送给主角的哦，长相性别随机。

中场休息，说到这里，您觉得男生版好还是女生版好呢？先不要下决定，交换场地，继续。



↑老公和可爱的女儿。

牧场百问

●NDS《小矮人工作站》版

女神送了我一朵花，可不能出货也卖不掉，请问这朵花有什么用处吗？

——这朵花如果每天放在背包中可以增加1点牧场度，同样，魔女的照片也有此功效。

海边的小船有什么用？我听说可以去无人岛钓鱼，请问怎么去？

——那条小船就是开往无人岛的，但您必须先花9亿买下无人岛，这时船的所有权才能归您所有。

●NDS《符文工房》版

本作的结婚人物有几位？她们有爱情事件吗？

——有11位，分别是女主角ミスト、村长的女儿フィル、图书馆MMトルテ、种子屋MMロゼッタ、温泉MMメロディ、豪宅MMビアンカ、女佣MMタバサ、护士MMラピス、遗迹MMシャロン、忍者MMめい以及少佐MMリネット少佐。与正统作不同的是她们并没有按阶段发生的爱情事件，但也有各种结婚必须触发的条件。

少佐MM是谁？为什么我在镇上遇不到她？

——少佐MM需要游戏通关，即完成全部8个洞后才会在镇上出现。平时在镇的某个角落出现，节日时在女主角家中。

洞中有一块块有毒的沼泽无法绕过，除了吃解毒剂没有别的办法了吗？

——也可以花钱或自己制作中和剂，将中和剂投在有毒的沼泽上再踩就不会中毒了。

种子屋MM说她丢了一块白色的石头，我该去哪里找？

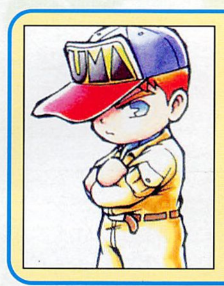
——当她向您叙述这件事后，您可以找吟游诗人问，他会告诉你他知道石头在第二个洞窟的雪中，但他不敢去，如果主角能找来给他他会很感激的。去第二个洞窟雪地中，有一个拐角的场景（此场景没有矿石可敲，但右下角有一堆雪），调查雪堆可以得到白色的石头ホワイトストーン。如果交给种子屋MM，即可完成结婚条件之一，而如果交给吟游诗人，他会很感激你，但你就不能和种子屋MM成为一对了。

抓怪物用的手套在哪里可以得到？挤奶器等又在哪里得到？

——手套由豪宅的女佣MM赠与，挤奶器由胖富翁赠与，剪刀由增筑怪兽小屋的老板赠与，刷子由村长女儿赠与，收集筐由增筑自宅的老板赠与。

四月初购买的日本第二皮出货的NDSL，一直没到机，前天晚上被某JS刷成了砖头！悲惨痛哭！（林闵）
男，26岁，浙江宁波市镇海区方家弄，315200

爱情攻略之牧场MM版



パ–プル（帕普鲁）
生日：冬6日
喜好：烤玉米（+800）、矿石（+500）
常出现地点：发掘现场内

还记得矿石镇那个叫格雷的酷酷小帅哥吗？他的子孙**パ–プル**终于继承了塞巴拉锻冶屋，不过与祖先相比技术仍然需要修行（不会打造首饰）。修行的道路总是艰辛的，但只要坚定自己的信念就一定会成功，加油吧，**パ–プル**！

パ–プル（诞生日：冬6日）																			
木曜日出现	AM						PM												
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	家		矿									酒					家		
雨	家		矿									宿					家		

注：家—旅店二楼房间内　宿—旅店一楼　酒—酒吧　矿—发掘现场

……爱情事件……

事件一：
爱情度0～9999
时间：木曜日AM10：00－PM5：00
地点：矿场内
天气：无
选项：[ある]爱情度+3000
　　　[ない]爱情度－2000

事件二：
爱情度10000～19999
时间：木曜日PM8：00－PM10：00
地点：农场右屋
天气：晴
条件：背包中有工具(六件基本工具，诅咒除外)
选项：[けっこいです]爱情度－2000
　　　[お願いします]爱情度+3000

↑经常找他打造工具也可以增加爱情度。

事件三：
爱情度20000～39999
时间：木曜日AM10：00－PM5：00
地点：从矿场中走出
天气：晴
选项：[仕事があるので……]爱情度－1000
　　　[うん、休もうか]→进入下一选项
　　　→[なるなる]爱情度+3000
　　　[べっつにぃ－]爱情度－2000

事件四：
爱情度40000～65535
时间：木曜日PM8：00－PM10：00
地点：旅店1F
天气：雨
选项：[さ、话して]→进入下一选项
　　　[暗い話はいいです]爱情度－1000
　　　→[无理なんじゃない？]爱情度－2000
　　　[そんな事はないよ]爱情度+3000



←为了成为更强的人还要多加修行啊。

黑历史

将一切向月亮倾诉

责/月莺

进来热衷于《GNO》，投下不少工资（哭死）。不过由于选择了吉翁侧，高达的性能究竟如何暂时无法体验了。这一次第一次介绍高达系机体，就介绍一下在游戏中开放的少数高达之一GP01吧！

花一样的高达系列GP

GP01玉兰



所谓的“高达开发计划”是一年战争结束后，地球联邦军的上层对MS这种兵器本身进行了研究。联邦军战后的MS开发基本上是以旧吉恩公国军的MS技术为基础展开的。从接收过来的物资和设施等各方面情报分析出了技术上的差距后，提出了以使MS更加高性能化为目标的提案。

GP系列就是按计划以一年战争时拥有惊人战绩的RX-78-2 高达为基础，制造了若干实验用的高达型机体，作为主力MS的开发进行测试所产生的系列。GP01便是这些试作机中被称为“泛用型”的以在重力下作战为前提的机体，因为是重力装备，所以在宇宙时无法发挥效果，其实称之为“泛用型”是有些名不副实的。作为追求泛用人型兵器这一设计思想，其运动方式更加接近于人类。

GP01作为一台拥有一定泛用性的机体，但是在网游《敢达在线》中分成了陆地用和宇宙用，需要买两台，根本不算泛用机体。GP01可以装备并使用各式各样的实弹武器，其中之一便是联邦军MS的标准武器90mm机枪。虽然不论是破坏力还是贯穿能力光学武器都比机枪强出不少，但想要进行面而不是点攻击时，还是实弹式的机枪更好一些。另外，在进行模拟战等实地训练时使用彩弹这样的特殊弹药也可以使战斗变得更加安全。

被称为高达的MS还有一个共同点——近战的能力很强。在米诺夫斯基粒子散布下的战场上，就必须依赖机体的近战能力才能取得高战果。GP01的行动灵活程度接近于人，凭着丰富的机体运动方式获得了极高的近战能力。

下面是强夺GP02事件的经过：U.C.0083年10月13日，地球联邦军澳大利亚地区特林敦基地，最新型强袭登陆舰阿鲁比昂号载着两台试作型高达入港。在那一天晚上，核弹头装填完毕的高达试作2号机被称为“迪拉兹舰队”的吉恩军残党成功夺取。这时，浦木宏少尉驾驶着GP01去阻拦被

LV.20　GP01　补给 65600　搭载 26

机动性和回避惊人，火力也非常优秀，可以说是最强的地上用MS，唯一的缺点是出场太晚。

距离	武器	威力	命中
1	光剑	136	44
2	光束来复枪	155	39
3	–	–	–

HP	移动	盾	回避	速度	限制
297	陆地3	○	48	40	1

LV.20　GP01全方位推进型　补给 65600　搭载 26

与GP01性能完全相同的宇宙专用机，移动力为3是最大卖点，往往可以达到先发制人的效果。

距离	武器	威力	命中
1	光剑	136	44
2	光束来复枪	155	39
3	–	–	–

HP	移动	盾	回避	速度	限制
297	宇宙3	○	48	40	1

所罗门的恶梦卡多少校驾驶着的GP02。他驾驶着系统和装备都不完整的GP01一直追击GP02A。浦木并没有实战经验，但是凭借GP01的高性能还是活了下来。

顺便给出《敢达在线》里GNO的数据，在GNO里想在宇宙和地球都使用GP01的话，就需要买两台，而且价格超级贵……这还能叫做泛用机吗（月：我在吉翁不怕。）？不过还好在其他游戏中，GP01还是可以经过换装成为准泛用机的。

GP系列的机体向来都是以花为代号，GP01的代号如下，顺便介绍一下这种花。

别名：木兰、玉兰花、白玉兰

学名：Magnolia denudata

科属：木兰科木兰属

生态习性“原产我国浙江、安徽、山西、湖南、湖北、贵州、广东等省海拔500~1000m山地阔叶林中，现江西庐山、安徽黄山多野生。性喜温暖湿润、侧方有庇荫的环境，稍耐阴，成年初则较喜光。适宜在酸性或微碱性富含腐殖质而排水良好的土壤生长，喜肥。肉质根，不耐积水，亦不耐干旱.对温度敏感，南北花期相差约4、5个月。对低温有一定的抵抗力。能耐零下20摄氏度的短暂低温。为落叶观花乔木。玉兰花为落叶乔木观赏花，有白、紫两种.港城以白玉兰为多。白玉兰，俗称‘应春花”、“望春花”。花繁而大，美观典雅，清香远溢。连云港有全国之最的玉兰花王：南云台山之东磊延福观周围有四株白玉兰，高约十六七米，胸围粗者近3米，细者1米许，有3株树龄已800多年，另一株也有200多年。四者相距不远，恰似一玉兰王家庭。每当花期，天生丽质之花朵，占满老树虬枝，如云如雪，得巍巍云山相衬，更富有诗情画意。



机体番号：	RX-78 GP01
机体代号：	玉兰
出现作品：	机动战士高达 0083 星尘的回忆



机体类型：	泛用试作型MS
制造商：	阿纳海姆电子公司
所属：	联邦
初次配备：	U.C.0083.10.13
技术参数	
内部环境：	1名驾驶员，GP01高达使用标准配置座舱结合尚未完美的核心调节器系统所制造出来的“FF-XⅡ核心战斗机Ⅱ作为机体的驾驶舱兼脱出装置
尺寸：	全高：18.5米
头顶高：	18.0米
重量：	本体重量：39.7吨
全备重量：	65.0吨
装甲材料及结构：	月神钛合金（Lunar Titanium）半固定框架结构（semi-monocoque frame）
发电机出力：	1790KW
推进力：	2×42000KG+2×12000KG=108000KG
加速度：	1.66G
装备及设计特征：	180°
姿势变换所需时：	0.9秒
固定武装：	60mm火神炮×2，弹链供弹，安装在头部两侧；光束军刀×2，收藏在背部充电座上，手持使用
选用武装：	
选用手部武器：	XBR-BOWA M-82A光束步枪，额定输出功率1,5MW，能量由可更换式“e-pac”弹匣供应，两个备用“e-pac”弹匣收藏在盾里；90mm机枪，弹夹供弹，20发/夹；专用伸缩盾

音乐CD附送

「北欧战神传2」原创音乐集

Valkyrie Profile Original Sound Track

全彩色

定价:12元

游戏批评

【秋季号】

《北欧战神传2》原创音乐集

Valkyrie Profile Original Sound Track

将炽热的感情归于轻灵的思绪

让游戏的梦幻迈向金色的秋天

展现多彩的世界

第一特辑·中国游戏的四维空间组曲

回顾国人接触游戏的历史，解说中国游戏商业的波澜起伏

第二特辑·校园游戏入学指南

在学子走进学府的季节里，为您讲述游戏中的校园故事

第三特辑·网络游戏“五道关”

平静审视“中国游戏产业的先锋”，剖析中国网游玩家的心态

Girl Game 特辑·美少女游戏进化论

焦点软件批评

北欧战神传2、异度传说3、女神异闻录3、

战国BASARA2、SD高达G世纪P等

游戏史料馆·召唤之夜——具有深邃传承的童话

游戏伟人·尽人皆知的“马里奥之父”

【秋季号】



邮购请注明“游戏批评 秋季版” 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部

邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘（收） 邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn



职位：编辑

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、有创意，有策划能力
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜打游戏

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：美编

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、熟练掌握苹果机，精通PS及Freehand
2、有至少一年杂志制作经验
3、了解书刊制作规程
4、可适应复杂的版面设计及制作
5、有过系统美术教育经历
6、能承受加班熬夜工作

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：翻译

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、翻译速度快，用词准确精道
4、文笔流畅，熟悉本刊行文风格
5、能够承受加班熬夜

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：视频编辑

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、熟悉各种视频制作软件
2、精通3D动画制作
3、有视频制作经验，有独立创作作品
4、熟悉电子游戏及历史文化
5、有一定策划能力

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（视频作品请刻录成光盘寄至应聘地址）发至应聘地址或电子邮箱。

Capcom人气大作《流星的洛克人》预约特典



1987年12月诞生的《洛克人》系列,到明年12月就已经20周岁了。作为洛克人诞生20周年纪念，洛克人EXE开发小组在NDS上制作的最新作品《流星的洛克人》，定于今年12月14日发售。

本作主人公斯巴鲁是一名小学5年级学生。他梦想成为父亲一样的宇宙航行家，但是父亲的失踪让斯巴鲁一蹶不振。他无法接受父亲失踪的事实，因此经常不去上学。

一次他躲避开来劝说他去上学的同学，独自来到了街上的天文台。来到天文台的斯巴鲁和平时一样思念父亲，他无意中挂上父亲留给他的流星项链。突然，一道闪电击中了斯巴鲁，当他醒来时一个神秘的外星人站在他的面前。原来是闪电的击中使得流星项链的能力爆发，这样斯巴鲁就能看到电波状态的外星人。外星人说他叫沃洛克，其实是FM星人。他还说他知道斯巴鲁父亲的事。

斯巴鲁正要打听他父亲的事的时候，突然出现的电波病毒使他和FM星人进行了合体。想知道父亲之谜的斯巴鲁，从此卷入了真实世界和电波世界的战斗。

《流行的洛克人》的预约特典就是主人公斯巴鲁佩戴的“流行项链”，非常有纪念价值的东西。

商品名：流星的洛克人
价格：5040日元
游戏人数：1人、无线通信/wifi通信：2~7人
发售日：2006年12月14日

先着 予約特典





CAPCOM美女模型登场

Capcom格斗游戏恶魔美女Morgen原型版出自人气原型师吉泽光正之手。蝙蝠女茉莉丝出自Capcom格斗游戏《恶魔战士》，吉泽光正把她塑造的非常到位：人物妖艳性感，尤其是嘴角的一抹微笑，妩媚中透出邪恶气息。肩部采用真实羽毛素材，部分关节基本可动。这个模型的设计制作非常到位，缺点是价格昂贵。

商品名：Capcom Girls collection Morgen
价格：20790日元
尺寸：身高约19.5cm
发售日：2006年11月预订



这是著名造型师樱坂美纪制作的《街头霸王Zero3》中的嘉米。造型和动作惟妙惟肖，嘉米天真的表情，和像猫一样柔软的体形是这个模型的看点。

商品名：街头霸王Zero3嘉米
价格：5040日元（含税）
尺寸：全长19cm
素材：PVC/ABS（底座）
发售日：2006年10月预订



逆转裁判新产品登场



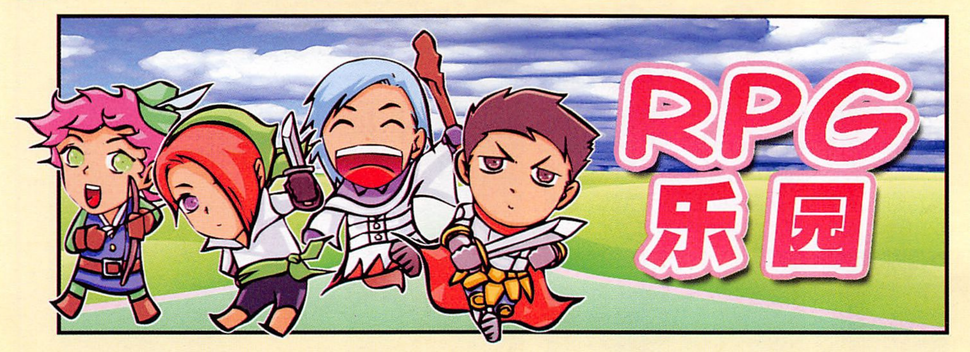
商品名：逆转裁判官方爱好者丛书Vol.2
价格：1365日元
规格：B5纸张，112页
发售日：2006年10月27日

Capcom官方推出了逆转裁判爱好者丛书第二部。这本书中刊登了玩家急切等待的最新作《逆转裁判4》的新登场人物信息、TGS上对丸山弁律师的采访，还有四格漫画和短篇漫画、热情的Fans投稿作品等精彩内容收录。另外,还有获得T恤衫的可能性。第二部的封面采用了制作第一本资料集封面的金田荣路先生的最新作品。对爱好者来说,绝对是不可多得的书籍。

这就是Capcom推出的逆转裁判T恤衫了。T恤正面是最新作的主人公王泥喜法介的图案，背面是逆转裁判4巨大的Logo。红和黑色调产生了强烈的对比，显示出质朴的设计美感。

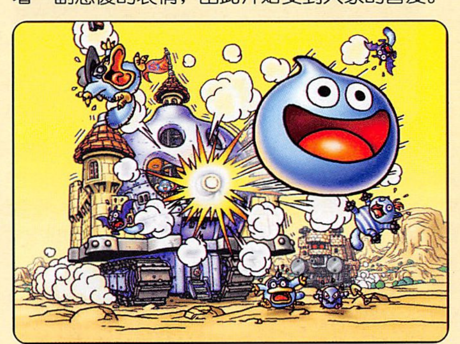


商品名：逆转裁判T恤衫
价格：3045日元



所有的著名RPG游戏系列里，都有着一个或者一些标志性的生物存在，它们可能是系列每一作都有的最低等级的杂兵，为玩家提供最初的经验值，或者是陪伴主角度过大部分冒险历程的己方伙伴，可以说它们就是游戏的吉祥物。成为吉祥物的生物必然有着形象可爱这一共同特征，这也是博得大部分玩家的青睐的重要条件之一。

说到史莱姆的时候总是无条件联想起果冻，不过想象中史莱姆应该没有果冻那么滑，也没有果冻那么有弹性。史莱姆是游戏中虚构出来的生物，我想它的原型大概就是那些低等的单细胞动物吧，整个个体只由一个细胞构成，吞食食物时把食物整个包含进去，在细胞质内形成食物泡。在很多其它游戏里，史莱姆以“软趴趴的一滩东西”这样的形象出现，在著名的《勇者斗恶龙》系列里，史莱姆被鸟山明大师设计成了水滴形，还带着一副憨傻的表情，由此开始受到大家的喜爱。

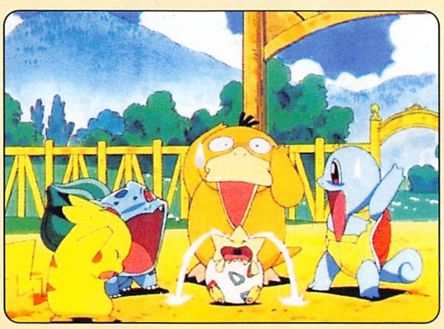


在以史莱姆为主角的《史莱姆大冒险》系列里，还有很多其它样子的史莱姆们出现，比如头顶着蝴蝶结的史莱姆妹妹，背后有小翅膀的史莱姆，像海蛰一样有触手的史莱姆，还有戴着皇冠的史莱姆王等等。其实尾巴团的诸位坏蛋们也很可爱，尤其是身体形状像桃子一样的鸭嘴猴，在尾巴团里作为等级区分标志的是尾巴的数量，较有地位的鸭嘴猴做黑帽子黑墨镜的装扮，出场时还叼着雪茄摆酷，真是让人忍俊不禁啊。

《口袋妖怪》里最有代表性的就是皮卡丘了，第一次在动画里见到它的时候，我就被它电倒了，这当然也要归功于声优小姐活灵活现的演出。动画一直看下去，深深地被皮卡丘吸引住了，有太多感人的场面让人难忘，后来玩《口袋妖怪》的游戏时，



↑皮卡丘也玩COSPLAY。



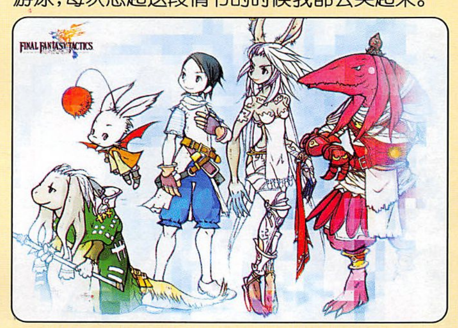
↑注意看可达鸭的表情。



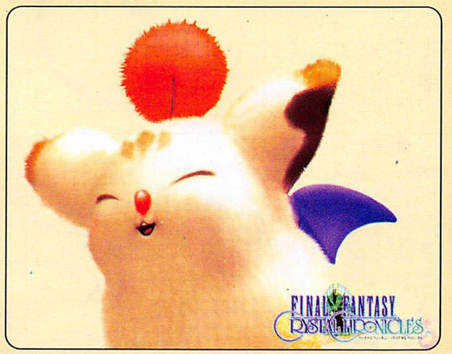


也一直对皮卡丘情有独钟。

除了皮卡丘之外，还有很多其他口袋妖怪也非常惹人喜爱，不过我个人比较偏爱造型圆圆的那些，皮皮、胖丁、电兔、水鼠、卡比兽、可达鸭什么的。动画里的胖丁是个到处捣乱的小调皮鬼，一到有人的地方就开始唱歌，每次都是还没有唱完就发现周围的人全睡着了，胖丁一生气就拔出黑笔在每个人脸上乱画一气泄愤。可达鸭总是带着比史莱姆还要憨傻的表情，手捧着脑袋，歪头叫一声："嘎？"身为水系精灵的可达鸭掉进水里的时候都会手忙脚乱挣扎，完全忘记自己还会游泳，每次想起这段情节的时候我都会笑起来。

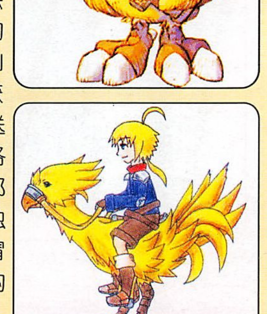


↑《最终幻想战略版A》里的莫古利很像小兔子。



↑《水晶编年史》里的莫古利胖嘟嘟的样子最可爱。

莫古利与陆行鸟都是《最终幻想》系列中出现的吉祥物，我很喜欢《FFTA》中聪明睿智的莫古利族。莫古利族的共同特征是头上有一个红色的缨球，背后有一对小翅膀，它们精通机械方面的知识，身材矮小但是非常灵活。主角马修最初进入魔法世界伊瓦利斯时，莫古利族的小家伙莫布兰就帮助过他，然后两人一起建立社团，完成酒吧里接受的各种委托，直到马修和伙伴们一起回到现实世界。



陆行鸟最初是作为坐骑出现在FF系列中的，到《FF8》的时候地位有了大大的提高，玩过的玩家都不会忘记那个陆行鸟的小游戏吧，遇到仙人掌的时候就能获得物品，然后传送进主游戏中换取各种珍贵的东西，那是陆行鸟第一次独自在另一个世界冒险。后来GBA上的《陆行鸟大陆》中，陆行鸟终于正式成为游戏主角，这个保留了水晶、召唤等要素的大富翁类型游戏很受欢迎，而DS版的《陆行鸟与魔法画册》已经公布了，不知道这个游戏会有怎样的表现呢？



←网络游戏《魔兽世界》里作为侏儒族坐骑的机械陆行鸟，高级机械陆行鸟还带有喇叭和观后镜。



NEO SQUARE ENIX

由于某人最近挂了，所以专区的内容先临时换一期，不过《FF3》的历史也快讲完了。《DQ》方面除了年底的《DQMJ》外没有其他作品刺激，《DQ和马里奥的富有街》也不过是个联手骗钱的作品。不过呢，我们先看看一些比较有意思的周边吧。

《勇者斗恶龙》部分周边一览



《勇者斗恶龙》微笑史莱姆记事本
发售日：2006年7月15日
价格：525日元
尺寸：75mm×105mm×10mm

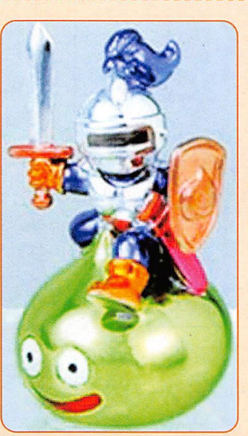
以《勇者斗恶龙》中人气怪物为封面主题的记事本，这个记事本也是“微笑史莱姆”系列的周边。整个笔记本一共120页，活页设计方便拆页。相信DQFANS用着这样一个笔记本一定会很高兴，即便买回来收藏也很有价值。

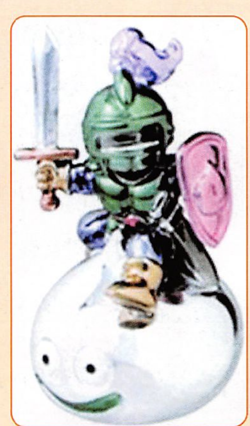
《勇者斗恶龙》金属怪兽系列
发售日：2006年10月中旬
价格：2100日元

这6个是“金属怪兽”系列周边新推出的怪物，分别是黄金石人、石人、史莱姆骑士、金属骑士、基美拉、金属基美拉。

这套手办金属光泽和重量感都很好，很受欢迎。

史莱姆骑士全高55mm，黄金石人全高65mm，基美拉全高50mm。其他三种和这三个在大小上没有区别，只是颜色不同。













《最终幻想》部分周边一览

史莱姆立体式台历
发售日：2006年10月21日
价格：3150日元

也是属于“微笑史莱姆”系列的周边。这个台历看起来就让人觉得很有意思，做工方面看起来很精细，很有收藏意义的东西。



●《FF11》赤魔道士服装

上次在专区中帖过一个赤魔道士的帽子，后来有读者反馈，对这个东西很感兴趣，这次就让大家看看整套吧。这套赤魔的套装是《FF11》中的，在国内见不到，估计是COSPLAY用的服装。从质地看有点像革制品，帽子的感觉非常不错，整件衣服在造型和细节方面很忠实原作。









《FF3》人物手办
发售日：2007年1月预定
价格：4032日元

在之前我们报道过这个手办，不过当时只是在FF3官网上公布的简单消息，现在发售日期基本已经确定了。

这套手办是装在一盒中的，一盒共有12个，目前一共有7种造型，分别是新人的鲁内斯、龙骑士蕾菲亚、赤魔阿尔克、魔剑蕾菲亚、魔人蕾菲亚、导师蕾菲亚、骑士英格斯。这7种是按厂商固定的比例放入盒中，这么看来也可能会出现重复的。



这套手办只有全彩色的，没有素组。不过估计厂商在日后还会推出新的造型。

DS平台SEGA街机力作《三国志大战DS》豪华包内容公布

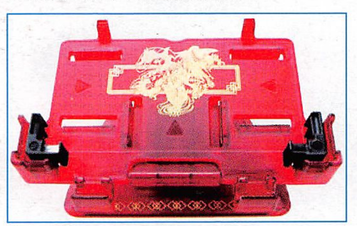
之前我们曾经向大家介绍过的，预定于2007年1月25日发售的《三国志大战DS》又有了最新消息。游戏在发售时玩家会有通常版和豪华包两种选择，其中豪华包中的包含了四件非常有收藏价值的DS主机配件，下面就让我们一起来了解一下吧！

普通版售价：6279日元（约合400RMB）

豪华包售价：8925日元（约合600RMB）

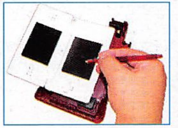
◆DSL专用台座：

可以将DSL非常舒服的固定在桌面上，这个配件的设计显然也是相当的别具匠心。尤其是对于本作来说，为了更好的模仿出街机那种大魄力机台，玩家可以模仿街机时那样，用一枝触笔来指挥自己的部队披荆斩棘。台座上方龙的图案给人留下极深刻的印象。



↑台座表面龙的图案十分地醒目，固定主机的边缘也有相应的保护措施。





↑台座可以横着玩也可以竖着玩，但为了配合本作显然竖着游戏更加恰当。

◆加长触笔：

这支特制的加长触笔显然要比DSL自带的触笔手感要好一些。加长加粗后人手握起来会更舒服，触笔前端有部分防摩擦的人性设计，使用起来的感觉也应该更接近于真笔。对于《三国志大战DS》这种要频繁使用触笔的游戏，这样的一款外设对玩家来说显然是非常贴心的。

◆DS卡带盒：

卡盒本身只能装两张DS游戏卡带，稍微显得有些不够用。但是盒盖上方的图案和LOGO依然魄力十足，实在是一件非常值得收藏的配件啊！鲜艳的红色也非常符合国人图喜庆的喜好。





◆DS专用包：

实在是一件让DS玩家垂涎三尺的好东西啊！包包从外层到里面的设计和材质都无可挑剔。如果自己的宝贝主机能躺在这样的主机里那真是“死而无憾”啊！



←包包内层有一些小口袋正好可以用来装卡带，也可以像这样放在包包里直接玩游戏。

四大当期热门游戏！

PG攻略战队为您奉上最完美的攻略研究！！



《最终幻想5A》职业分析+简约流程攻略

《最终幻想5A》浪漫剧情小说

《天地之门2 武双传》任务详解+流程攻略

《高达 激战》完全攻略

《口袋妖怪钻石珍珠》高级研究






92年SFC上的经典作品最终幻想5的复刻版带着全新的4种职业与新的隐藏迷宫来到玩家面前。因为篇幅有限，所以本期只能给大家带来职业介绍和简单的流程攻略。下期会放出更加详细的研究，还请大家继续关注。关注《FF5A》剧情的读者，后面有精彩的剧情小说，希望大家能够喜欢。

文/B.K 责/岚枫

GBA	SQUAREENIX	2006.10.12
	RPG	1人/5400日元
最终幻想5A		128M

全职业介绍

【指】…………指令输入，主动技
【被】…………被动技，习得即可获得
【强】…………强化能力
【队】…………团队技能

初始职业すっぴん

能力等级：100（需要全职业加成）所有角色各项初始数据，这个职业的特点是继承所有大师职业的领悟技能除了狂战士之外。

—— 职业拥有技能介绍 ——

◆すっぴん：最初的职业，他可以装备所有的武器和防具，但是职业本身却不能学习任何技能，他比任何职业多拥有两个技能指令位置，当某一个职业练到大师级别后，该角色的属性和自身能力会直接加到初始职业中，由此初始职业本身并不弱，因为某些强力职业升级到大师级别后，初始职业会得到很高的属性。要想将初始职业达到最高人物属性，那么需要将盗贼、召唤士，僧侣三个职业练到大师级。如果需要完全获得所有自发技能那么就将盗贼、青魔导士、魔剑士、风水士、忍者、武士、药师、骑士、僧侣、魔剑士、预言士11个职业大师化。



骑士

取得方法：风之塔剧情后自动取得

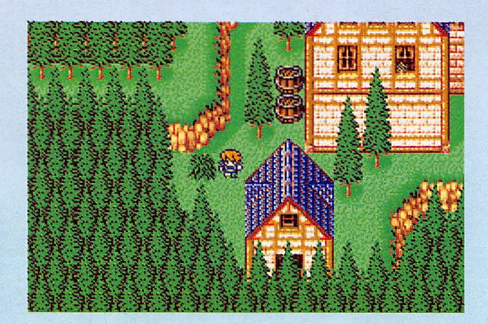
—— 职业拥有技能介绍 ——

◆かぼう【被】：替将要死去的同伴承受一次攻击，设定了该技能之后角色将会在队友快要死去的时候，替队友承担一次物理攻击，对付纯物理伤害的敌人非常有效。但是需要注意的是，当快要死去的角色在输入指令和操作不能的异常状态的时候，这个保护将自动失去效果，如果队伍中有多名骑士那么将自动选择保护角色。

◆まもる【指】：选择保护角色后任何对该名角色的物理攻击全部伤害值为0，一回合内有效，需要注意的是该技能只能防护物理攻击，但是不能防护效果攻击。如果出现操作禁止的异常状态，那么操作立刻取消。

◆りょうてもち【被】：设定这个技能后角色将双手使用一把武器，从而攻击力，双倍上升。这个技能的缺点是不能装备盾牌，某些固定使用双手的武器将不会增加攻击力例如：弓和竖琴。

◆たてそうび：盾牌装备指令。对于一些不能装备盾牌的角色有效，如果本身职业默认可以装备盾牌那么将无效化，双手武器也不能和这个技能同时使用。不能和上面的技能同时设定。



◆よろいそうび【被】:可装备所有铠甲,缺点同上。
◆けんそうび:可装备所有剑类武器同时增加23力量值补正。需要注意的是如果基本值角色的力量值补正不足23那么将自动加到23如果超过23将不在补正。



僧侣

取得方法:风之塔剧情后自动取得

—— 职业拥有技能介绍 ——

◆ためる【指】:蓄力一回合后第二回合攻击加倍,对用りょうてもち技能的角色使用那么攻击力将提升4倍,不过此技能并不能增加命中率。
◆かくとう【被】:不装备任何武器的情况下伤害能力相当于僧侣。此能力会给该能力的拥有者带来力量加26的补正。如果在持有武器的情况下使用那么只能有用+26力量的补正。
◆チャクラ【指】:自身中毒HP暗黑状态回复。不需要消费任何MP值就可以补充小部分HP同时回复成正常状态。该技能只能对自己使用。
◆カウンター【被】:物理反击。当使用技能者承受敌方的物理攻击后将进行反击,但是此技能对己方混乱状态的攻击不会进行反击。
◆HP10%アップ【强】:最大HP值上升10%,如果拥有多个空余指令空格那么此能力可以进行累加
◆HP20%アップ【强】:最大HP值上升20%,其余同上。
◆HP30%アップ【强】:最大HP值上升30%,其余同上。
◆けり【指】:对敌人全体进行物理打击,这个技能的伤害是普通伤害的二分之一。僧侣专用指令不可继承。



盗贼

取得方法:风之水晶剧情后自动取得

—— 职业拥有技能介绍 ——

◆かくしつうろ【队】:发现隐藏道路,队伍中有盗贼的话,在迷宫中隐藏道路就会成白色虚线显示,根据角色视野来决定范围。
◆とんずら【指】:非剧情战斗中逃跑,迅速逃跑的技巧对于一些极限通关者来说必不可少的技能。
◆ダッシュ【队】:2倍速移动,逛街的时候按住B配合方向键可以快速移动。
◆ぬすむ【指】:偷盗,利用这个技能可以偷到许多无法买到的好东西。如果一次没成功可以重复使用直到得手为止。此技能并不会影响宝物掉落。
◆けいかい【队】:防止被敌人偷袭,技能出现后不会遭到敌人偷袭。
◆ぶんどる【指】:攻击的时候同时进行盗取,进行物理攻击的同时对敌人进行盗取,伤害值较低但是在装备双手武器的时候可以连续偷窃两次。需要注意的是此技能会取消一切武器自带的特殊效果。
◆ちょこまかうごく【强】:快速行动。此技能经过设定后会得到すばやさ+16的效果,前提是你的盗贼职业已经大师化。转换继承者将自动拥有该技能的すばやさ补正不需要自己设定。



白魔导士

取得方法:风之水晶剧情后自动取得

—— 职业拥有技能介绍 ——

しろまほう【指】:LV1-6级使用,最高等级可以向下兼容低级魔法使用,初始LV1白魔法的时候会增加まりょく15的补正,每提升一个等级まりょく在最初的基础上增加2。
MP10%アップ【强】:最大魔法值提升10%,效果可以累加。



黑魔导士

取得方法:风之水晶剧情之后自动取得

—— 职业拥有技能介绍 ——

くろまほう黑魔法【指】:LV1-6级使用,最高等级可以向下兼容低级魔法使用,初始LV1黑魔法的时候会增加まりょく16的补正,每提升一个等级まりょく在最初的基础值上增加3。
MP30%アップ【强】:最大MP提升30%,效果可以累加。



 青魔导士

取得方法：风之水晶剧情之后自动取得

—— 职业拥有技能介绍 ——

◆しらべる【指】：血量调查。使用此技能可以调查目标敌人的当前HP值。

◆ラーニング【被】：特技吸收。青魔法的学习途径之一，在遭到敌人的特技攻击后会记下该技能，从而变成自我技能，在魔法选择菜单里面选择使用。敌人特技必须命中技能持有者才会产生学习效果，一人受罪全员享受。

◆あおまほう【指】：青魔法使用。使用后还会增加まりょく23的补正,此技能不受沉默魔法的影响。

◆みやぶる【指】：扫描，调查敌人的弱点和当前状态。

 狂战士

取得方法：水之水晶剧情之后自动取得

—— 职业拥有技能介绍 ——

◆バーサク【被】：疯狂，自动战斗技能，角色进入狂暴化不受控制自动使用物理攻击直到战斗结束。这个技能配合りょうてもち可以达到3倍伤害，该技能命中率和普通攻击相同，模仿士和すっぴん不能继承该技能。

◆おのそうび【被】：斧子装备，设定该指令后角色可以装备任何斧锤系武器，同时这个技能将增加ちから21补正。

 魔剑士

取得方法：水之水晶剧情之后自动取得

—— 职业拥有技能介绍 ——

◆まほうバリア【被】：魔法防御。此技能的作用是在快要死亡的时候自动增加魔法防御，可以减轻一半魔法伤害。

◆まほうけん【指】：LV1－LV6魔法剑使用。LV1的时候使用会有ちから＋4まりょく－9的补正，每升一级ちから原基础＋2まりょく原基础－2，最高级别魔法向下兼容最低魔法。

 时魔导士

取得方法：水之水晶剧情之后自动取得

—— 职业拥有技能介绍 ——

◆じくう【指】：LV1－LV6时空魔法使用，LV1的时候使用会有まりょく＋14的补正，每升一级＋2,最高级别兼容最低级别魔法。

◆ロッドそうび【被】：魔法杖装备，该技能设定后角色可以装备所有杖系武器，本身能够装备杖的角色无效果。

 召唤士

取得方法：水之水晶剧情之后自动取得

—— 职业拥有技能介绍 ——

◆しょうかん【指】：LV1－LV5召唤魔法使用，LV1的时候使用会有まりょく＋17的补正，每升一级＋4。最高魔法兼容最低魔法。

◆よびだす：随机召唤，使用该技能会在战斗中随机召唤所拥有的召唤兽，这个魔法的好处就是不消耗任何MP。

 赤魔导士

取得方法：水之水晶剧情之后自动取得

—— 职业拥有技能介绍 ——

◆しろくろまほう【指】：LV1－LV3黑白魔法使用，LV1的时候使用会有まりょく＋4的补正，每升一级＋2。此技能可以使用最高3级的所有黑白魔法，同样向下兼容。

◆れんぞくま：连续魔法使用，这项技能使得赤魔拥有终极的魔法能力。因为他可以在一回合内连续2次使用包括1－3级黑白魔法加上其它技能所能使用的魔法，使用该技能有まりょく＋8的补正。

 风水士

取得方法：火之水晶剧情之后自动取得

—— 职业拥有技能介绍 ——

◆ちけい【指】：地形术，根据战斗时的地形随机选择敌人来进行地形攻击，此技能不消费任何MP，相同地形下魔法相同。

◆おとしあなかいひ【被】：陷阱发现，这个技能可以探知地图中的陷阱，并且在快要落入的时候提前显示。

◆ダメージゆか【被】：恶劣地形移动，顾名思义,在损失HP的地形中移动不会造成任何损伤。

训兽师

取得方法：火之水晶剧情之后自动取得

—— 职业拥有技能介绍 ——

◆なだめる【指】：安抚动物，使用该技能后动物系的敌人会造成麻痹行动不能。

◆あやつる【指】：操控，使用这个技能之后的敌人将会变成己方角色，同时可以给予命令，控制敌方角色后施法角色将不再接受指令，直到该技能解除。

◆むちそうび【被】：鞭子装备，装备该指令后可以装备任何鞭类武器，同时获得ちから＋13すばやさ＋1的补正。对于可以装备鞭子的角色来说只能获得补正。

◆とらえる【指】：捕捉，捕捉方法和口袋妖怪类似，对于HP较少的敌人可以使用该技能进行捕捉。捕捉成功后敌人会从战斗中消失。同时该角色的捕捉指令将会改变成はなつ。使用后可以释放捕捉的敌人进行攻击，利用释放的怪物战斗胜利不会得到经验和物品。装备道具コルナゴのつぼ后便可以在敌人HP为50%的时候进行捕捉。



忍者

取得方法：火之水晶剧情之后自动取得

—— 职业拥有技能介绍 ——

◆けむりだま【指】：烟雾弹，逃跑指令和盗贼的指令作用相同。

◆ぶんしん【指】：分身，使用该技能后出现2个分身，可以回避两回合物理攻击。分身破除后回避效果消失。如果角色通过自身回避成功那么分身作用不会减少。

◆せんせいこうげき【被】：先制攻击，这个技能可以提升己方的先制攻击几率。

◆なげる【指】:投掷，使用可投掷武器进行攻击。

◆にとうりゅう【被】：双手使用武器，使用该技能角色可以双手各用一把武器，可以同时得到2把武器的特殊效果，此技能可以继承，好用的技能。



吟游诗人

取得方法：火之水晶剧情之后自动取得

—— 职业拥有技能介绍 ——

◆かくれる【指】：回避，角色退出屏幕之外，敌人将不会对你进行任何攻击（因为点不到你）最佳的逃命技能，选择みえる后将重新回到战场。

◆たてごとそうび【被】：竖琴装备，可以装备任何竖琴，同时将获得すばやさ＋8まりょく＋11的补正。对于自身能装备竖琴的角色来说只会增加补正。

◆うたう【指】：歌唱，任何游戏中吟诗人的标准技能。使用后将会使用歌声替队友打气加油，得到多少歌曲就能使用多少歌曲。



猎人

取得方法：火之水晶剧情之后自动取得

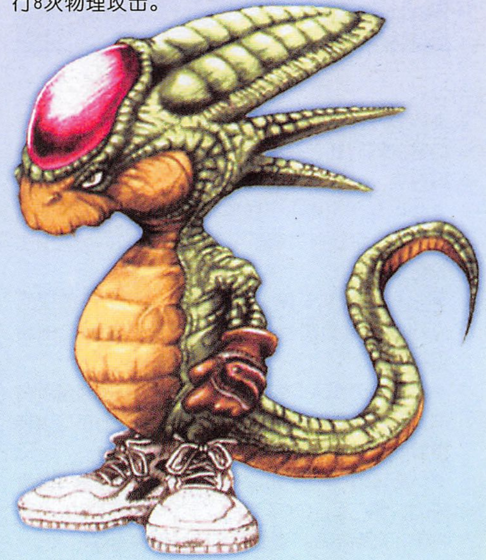
—— 职业拥有技能介绍 ——

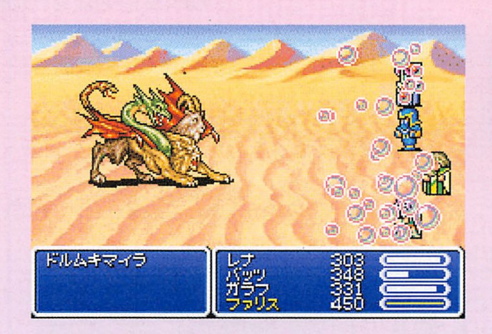
◆どうぶつ【指】：动物伙伴，通过召唤动物达到攻击或者辅助的效果。角色等级越高所召唤出的动物就越多。不过遗憾的是动物们的对空效果不强。

◆ねらう【指】：100%命中率，此技能对所有武器有效，但是武器对上的特殊效果无效。对竖琴伤害免疫的敌人无效……

◆ゆみやそうび【被】:弓箭装备，能装备所有弓箭武器，同时获得ちから＋16すばやさ＋12的补正。对于可以装备弓箭的角色来说只能获得补正。

◆みだれうち【指】：瞄准攻击，一回合内随机对某个敌人进行连续100%命中的4次物理攻击，每攻击一次伤害减半，同时取消武器的特殊效果（除了ブラッドソード这个武器的特殊效果之外）。配合にとうりゅう使用可以一回合进行8次物理攻击。





龙骑士

取得方法：土之水晶剧情之后自动取得

职业拥有技能介绍

◆ジャンプ【指】：跳跃，使用后第一回合升天第二回合落下对敌人进行奋力一击，该技能配合枪或者矛将造成双倍攻击力，此技能无视武器的附加效果。同时在角色升天的时候敌人将不会对你造成任何攻击。

◆りゅうけん【指】：龙拳，正义的名字邪恶的效果，作用是吸收敌人的HP和MP，不死系敌人会造成反噬效果。

◆やりそうび【被】：矛装备，能装备所有矛，同时获得ちから+18的补正，对于可以装备矛的角色来说只能获得补正。

武士

取得方法：土之水晶剧情之后自动取得

职业拥有技能介绍

◆みねうち【指】：麻痹攻击，对敌人造成物理伤害的同时让它有一定几率麻痹，无视武器的特殊效果。

◆ぜになげ【指】：钱坤一掷，和仙剑里面的招式相同，金钱损失是使用者LVX×100，伤害值比较可观。

◆しらはどり【被】：回避提高，不消费任何点数的回避提高技能，可以配合回避率高的装备使用。

◆かたなそうび【被】：武士刀装备，能装备所有武士刀，同时获得ちから+19的补正，对于可以装备刀的角色来说只能获得补正。

◆いあいぬき【指】：一闪，使用技能后第一回合蓄力，第二回合对所有敌人实行一定几率的必死打击，几率不高。对必死免疫系怪物无效化。



药师

取得方法：土之水晶剧情之后自动取得

职业拥有技能介绍

◆くすりのちしき【被】：药品效果加倍，这个技能可以让所有的HPMP药效果翻倍，调和出来的药品也一样。

◆ちょうごう【指】：新药方研究，使用现有药品进行调和从而调和出新的药品，此技能有一定的失败率。

◆のむ【指】：喝下药剂提高自身的能力。除了HP药剂之外剩下的药剂都可以重复喝。死亡后除HP药剂效果保留之外所有效果消失。

◆ちゆ【指】：回复，替除了自己之外的角色回，复除了死亡、僵尸状态的一切异常状态，不消费药剂和MP。

◆そせい【指】：复活，复活所有死亡同伴，不浪费药剂和MP。



舞者

取得方法：土之水晶剧情之后自动取得

职业拥有技能介绍

◆いろめ【指】：诱惑，使敌人麻痹丧失行动力。

◆おどる【指】：舞蹈，跳舞打击敌人，随机使用4种舞蹈。凑齐舞者装备可以提高“剑舞”的出现几率。

◆リボンそうび【被】：舞者装备，能装备舞者套装。



模仿士

取得方法：打倒ゴゴ后自动取得

职业拥有技能介绍

◆ものまね【指】：模仿，继承性能与すっぴん相



同，不过由于天生的特性模仿使得他成为了最为自由的职业，这个技能可以完全模仿上一个队员的行动方式，此技能不消费MP。需要了解的几点是：模仿药师的调和不消费道具，但是模仿使用道具就消耗道具。模仿武士的扔钱照样消费金钱，如果模仿的角色死亡那么将随机模仿，敌方角色不能模仿。

剑斗士

取得方法：参看流程攻略最后隐藏要素部分

—— 职业拥有技能介绍 ——

◆てきよせ【队】：发现敌人，该指令的作用是增加地图上的遇敌率，想要练级的话就用它吧。

◆ひっさつ【指】：必杀技，使用必杀技对敌人进行终极打击。伤害很高，但是有很小的几率失败。对应角色水晶属性可以发挥技能的最大威力，比如バッツ的水晶属性是风，如果敌人的弱点是风的话那么将造成必死攻击，不过这点现在是不确定的。

◆こうれつぎり【队】：队伍成员全体减少伤害。

◆ぜんぎり【指】：对敌人全体进行打击，伤害是按照怪物顺序进行威力递减，比如普通攻击力现在是4000，遇到四个敌人后攻击的分配分别是2xxx、1xxx、5xx、5xx。



炮击士

取得方法：参看流程攻略最后隐藏要素部分

—— 职业拥有技能介绍 ——

◆ほうげき【指】：炮击，对单个敌人进行炮火打击。

◆EXPアップ【强】：战斗后获得的经验值1.5倍增加。

◆ごうせい【指】：用两种物品进行组合后，对全体敌人进行打击。

※此职业需要炮弹才可以使用。



预言士

取得方法：参看流程攻略最后隐藏要素部分

—— 职业拥有技能介绍 ——

◆せんこく【指】：对敌人或者同伴使用预言魔法辅助或者攻击。

◆よげん【指】：天地预言，强力的预言魔法，读秒结束后将对所有敌人进行预言攻击，同时回复所有同伴的Hp。

◆ABPアップ【强】：战斗后获得的ABP1.5倍增加，配合增加ABP的装备最大能够获得5倍的ABP。

◆てきよけ【队】：躲避敌人,减少地图上的遇敌率。

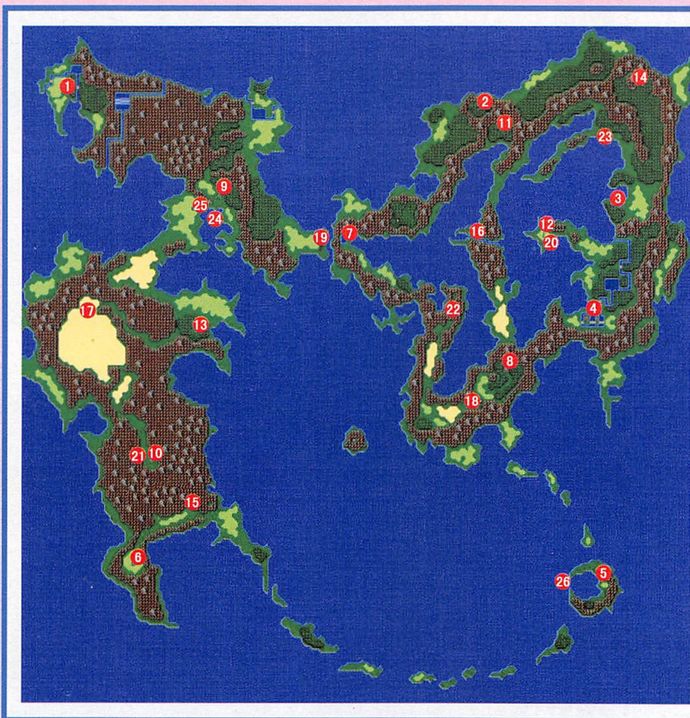


亡灵法师

取得方法：参看流程攻略最后隐藏要素部分

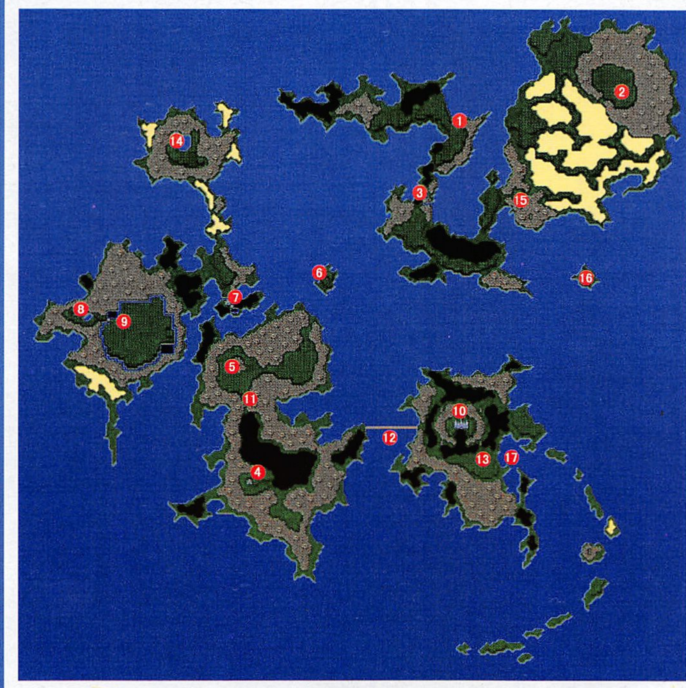
—— 职业拥有技能介绍 ——

◆アンデッド【指】：使用L1－L5的亡灵魔法，亡灵魔法的一部分也是从敌人身上学到的，方法是指定的怪物用亡灵法师给予最终一击。※这个角色需要注意的是如果有人给用白魔法补充HP的话，那么效果会起反作用。



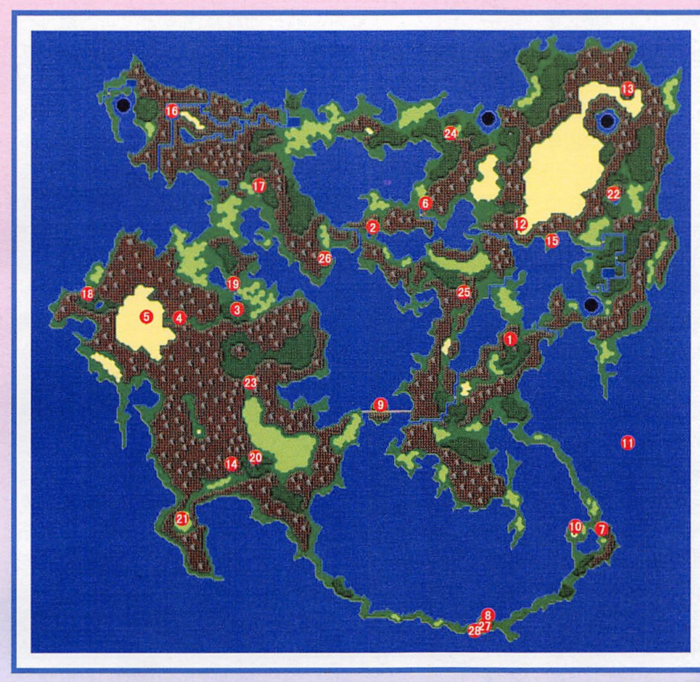
现实世界

1:イストリー
2: リックスの村
3: カウエンの町
4: ウォルスの町
5: クレセントの町
6: ジャコールの町
7: トゥールの村
8: タイクーン城
9: カルナックの町
10: ロンカ遗迹
11: 风の神殿
12: ウォルスの塔
13: 古代图书馆
14: 北の山
15: ジャコールの洞窟
16: トルナ通河
17: 流砂の沙漠
18: タイクーンの陨石
19: カルナックの陨石
20: ウォルスの陨石
21: 遗迹の陨石
22: 海贼のアジト
23: 船の墓场
24: 火力船
25: カルナック城
26: カタパルト



异次元界

1: ルゴルの村
2: モーグリの村
3: 封印城クーザー
4: バル城
5: 飞龙の谷
6: ギードのほこら
7: サーゲイト城
8: ムーアの村
9: ムーアの大森林
10: エクスデス城
11: ケルブの村
12: ビッグブリッジ
13: バリアの塔
14: 北西にある湖
15: モーグリの森
16: 贤者岛
17: ゼザの船团



异次元侵蚀后的现实世界

1：タイクン城次元の狭间
2：トゥールの村
3：古代图书馆
4：长老の木
5：ピラミッド
6：封印城クーザー
7：クレセントの町
8：魔气楼の町
9：孤岛の神殿
10：フォークタワー
11：大海沟
12：フェニックスの塔
13：北の山
14：ジャコールの洞窟
15：沉んだウォルスの塔
16:イストルーの泷
17：カルナックの町
18：ムーアの村
19：サーゲイト城
20：バル城
21：ジャコール町
22：カーウェンの町
23：ケルブの村
24：ルゴルの村
25：海贼のアジト
26：ギードのほこら
27：新职业获得
28：隐藏迷宫

系统菜单

移动中按下开始后我们会进入状态菜单，菜单从上往下分别是：

ジョブ	职业，用来转职，入手职业后便可以进入
アビリティ	特技，职业所拥有的特技。带！号的技能属于指令技能，没有叹号的属于被动/队伍/强化技能
アイテム	物品，查看道具使用道具
まほう	魔法，在战斗或移动中使用魔法
そうび	装备，更换角色装备
ステータス	角色状态，可查看角色各种参数
コンフィグ	设定，对游戏进行详细设定
ちゅうだん	中断储存
セーブ	纪录（只能在大地图或纪录点）

流程攻略（此攻略配合全世界地图使用）

风带来的相遇

天空降下陨石，主角巴兹/バッツ本着好奇心的驱使前去看陨石。来到タイクーンの陨石处救出蕾娜/レナ和格拉夫/ガラフ。右下方秘道入手フェニックスのお。剧情之后左走出去，和路行鸟对话向前一路飞奔，再次遇到由于地震倒下的二人再次救出后，众人商议一起来到正上方的海盗洞窟。基地门口按照海盗的方法打开入口进入后发生盗船事件。由于无风船不能起航，就在这时海盗头珐利斯/ファリス加入，众人起身前往风の神殿（船出港口之后会有一个海盗问你要不要帮你掌舵，选择是即可自动来到风之神殿）。

进入风の神殿后一路向上通过隐藏道路直接来到BOSS处（迷宫中存在很多隐藏道路第一次转职后成为盗贼可以在迷宫中发现许多隐藏道路），消灭后进入房间看到了蕾娜的父亲。剧情之后风之水晶碎裂，众人得到了各自水晶元素，同时可以进行第一次转职。从上面的传送点出去，乘船来到西南方向的トゥールの村，进村后珐利斯离

开，购买好必需品之后一直向北来到最大房子——ゾック的家里。剧情之后众人启程村口珐利斯归队。出村后前往右边的トルナ运河，走着走着遇到旋涡原来是怪物运河王造成的。众人一起上前KO掉了它，由于旋涡关系众人被水龙所救，但是全部昏迷，醒来后发现自己竟然身处船の墓场中，找路的途中会发生剧情，剧情之后来到右下方的船上，入手世界地图（按R键可以观看），之后一直向右，走到死路后，打开宝箱道路出现。进入后女怪物セイレーン迷惑众人，格拉夫由于前面陨石撞击导致失忆没有受到影响，唤醒众人后进入战斗。战斗结束后众人逃出船的坟墓，一直向南进入カーウェン镇。

与四个横着排列的桶旁边的女生对话得到情报，接着来到酒吧2楼和一个有特点的人对话得到北の山的情报，众人整理行囊准备前往北の山，一路躲开毒草来到北の山山顶，剧情之后，一直走看到飞龙。剧情之后骑着飞龙来到南方的ウォルス町，整理装备之后来到城堡内，剧情后众人起身来到沃鲁斯地下牢房，1F右边出去后沿着水路走能够来到一个瀑布前面，进入后战斗胜利入手召唤兽。出城前往北方沃鲁斯塔一路前进来到塔顶，发现一个怪兽要破坏水晶，一个战士不敌。主角们二话不说上前加入了战斗，打败了ガルラ，战斗胜利后获得新的转职职业。进入沃鲁斯陨石内部传送到カルナックの陨石。出去后不远处就是カルナックの町，去武器店买东西会被抓走，剧情后シド被派去修船，主角们同行。来到火力船通过迷宫找到BOSS。剧情之后众人逃出即将爆炸的城堡。火水晶破碎众人拣到碎片得到最新职业。回到火力船与シド对话，剧情之后再次来到酒吧2楼在和他对话之后，众人起身沿着右下角向南来到古代图书馆。在时间迷宫里面从有梯子的地方向上调查，进入隐藏地点降服召唤兽イフリート后继续前进来到BOSS处，消灭ビブロス后和ミト一起回到酒吧2楼与希德对话后发生剧情。剧情过后得到火力船前往クレセントの町。来到クレセントの町后发生剧情，之后前往下面的森林，在那里看到黑色路行鸟同时入手新职业。向北飞到



イストリの村在附近的森林遇敌可以遇到雷系召唤兽拉姆。收服后前往西南方向的主角的故乡リックスの村，剧情之后回到图书馆。与希德对话发生剧情。剧情之后向西边前进，路遇流沙导致前进不能，希德出现召唤出サンドウォーム，干掉后一直向下来到ほろびの町，剧情之后经过传送点后发生剧情之后掉到飞空艇上，遇到BOSSクレイクロウ。回到ほろびの町，发生剧情后前往最开始的陨石处得到能量石，刚出来就遇到BOSSアダマンタイマイ，打败后回去找希德，飞空艇升级完毕。回到ほろびの町附近，在空中基地附近打破かえんほう×2ロケットほう×2之后ソルカノン出现，破坏后进入基地内部。通过迷宫遇到BOSSアルケオエイビス，经过艰苦奋战后发生剧情之后得到新职业。

剧情之后回到最初陨石处，接着再去ウォルスの陨石发生BOSS战，打倒ビュロボロス后来到カルナックの陨石得到召唤兽タイタン，最后来到遗迹の陨石处灭掉キマイラブレイン，胜利后通过地图中间的传送点来到异世界。

异世界的旅程

先搭起帐篷（没有帐篷可以在周围打打怪物它们会掉下）发生剧情，主角等人被抓走，格拉夫一人来到城堡内，在牢房里面遇到ギルガメッシュ胜利后四人重新汇聚。前进一段时间继续和ギルガメッシュ展开第二场战斗。剧情后来到东南方的ルゴルの村，在宿屋睡觉发生剧情。之后出村沿着路向东南方向，看见山后向上走来到森林发生剧情，之后遇到BOSSティラザウルス胜利后和莫古利对话后前往モグリの村。进入村后找到右边的莫古利，进入房子后与它对话，出去后来到中间的屋子得到莫古利衣，穿上后来到左边的屋子与屋子里面的莫古利对话得到宝箱，之后返回右边的莫古利那里发生剧情。来到バル城后前往城的最上层引发剧情后出城遇到敌人，胜利后来到北方的ケルブの村，去上边的房子引发剧情随后出村继续向北前进，来到飞龙谷。一路向下开启开关后遇到BOSSひりゅうそう，胜利后回到バル城通过水路进入城内，来到城顶发生剧情，剧情之后飞到左边的贤者基德所居住的岛上发生剧情。之后向左来到サゲイト城，调查门的开关引发剧情，众人出城来到东南方的ゼザの船团，剧情发生后一路战到船头再次遇到ギルガメッシュ，胜利后来到船的左下房间内引发剧情得到潜水艇。之后来到バリアの塔，在动力室内遇到BOSSアトモス。剧情后回到沉没的贤者岛在岛内遇到贤者后来到ムーア村整理装备随后向东边进入ムーアの大森林，在长老树那里遇到了封印守护者。剧情



后古露露加入，乘坐飞龙前往エクスデス城，进入后一直向上破除幻像，随后通过迷宫来到BOSS艾克斯迪斯处进行对决。

醒来后发现在タイクーン城，进入城内经过一段较长的剧情后，出城向南过桥再次进入海贼洞窟找到路行鸟后回到タイクーン城向上走在一个峡谷内遇到BOSSアントリオン，胜利后向西南进入洞窟找到贤者引发剧情。随后前往西边的沙焰金字塔，消灭门口的怪物进入金字塔，一直上到塔顶入手石板引发剧情，之后在长老之木那里再次引发剧情后遇到BOSSメリュジーヌ。KO她后来到巴尔城整理装备来到飞空艇那里驾驶飞空艇前往封印城。来到封印城后拿取石板引发剧情，之后前往海神殿经过迷宫后得到石板并且解开究极黑白魔法封印之门，来到三日月镇附近进入塔内分成2波来同时取得黑白魔法，魔法入手后来到旁边的クレセントの町和ミト对话进行飞空艇潜水改造，随后利用潜艇潜水来到ウォルスの塔内用什么都不打战术赢BOSS（不要攻击它）就可以获得最后一个职业，之后满世界溜达可以得到许多好东西和召唤兽：海贼洞窟内取得召唤兽ツルドラ，在最南方森林内进入しんきろうの町整理装备后骑着黑色路行鸟向右上飞越森林右边再次来到北山，在山顶可以收复召唤兽龙王バハムト，左下方的不死鸟の塔塔顶可以得到召唤兽不死鸟。到处搜刮之后来到大海沟进入里面取得第三块石板。之后来到左上方的海底洞穴得到最后一块石板，出来，进入地图左上的瀑布里面的迷宫，在里面得到海王利贝亚桑/リバイアサン。四块石板拿到之后来到地图上タイクン城位置，飞空艇被吸进异次元のはざま。

大决战

一路向右出しんきろうの町后进入森林，在出口遇到BOSSカロフィステリ消灭后在路上会遇到隐藏BOSS机器蜘蛛奥米迦（现在打不好打）一路前进进入洞穴，在洞穴内的书架上调查一本明显的红色书后引发BOSS战アパンダ。胜利后来到次元城内，先去右边塔内得到エルメスのくつ后左下方搞定BOSSアポカリョープス，整顿后右上挑战BOSSカタストロフィ—随后剧情发生，接着挑战ハリカルナッソス，胜利后从左边打算离开次元城的时候遇到BOSSツインタニア。胜利后经过前方的传送点进入水晶山地，在上方的传送点那里再次相遇基加美修，剧情后继续前进，中途一个楼梯下的宝箱先不要开，因为里面是隐藏BOSS神龙，从神龙处向上走之后再向左会看到一个亮点，调查后出现BOSSネクロフォビア，胜利之后出现save点，现在整理一下心情准备迎接最后的BOSS战。在晓四战士的帮助下主角从黑暗世界返回和艾克斯迪斯展开最终决战。

通关后结局的最后会提示你海底隧道开启。接着读取存档后回到封印之城（必须4块石板全入手），接着拿剩下的9个石板，想要出去的时候里面的人就会告诉你在南方发生了地震，也许是因为海底火山的原因。希望主角能去调查。来到地点后进入不明时空，随后入手新加入的三个职业【剑斗士/炮击士/预言士】之后剧情告诉你如何使用新职业。（这三个职业不需要通关一次也可以取得只要4个石板入手就可以）剧情之后点击上面的开关从左上方进入就可以来到隐藏迷宫封印神殿。在封印神殿内打倒エヌオー可以得到最终职业亡灵法师。

12神器

名称	效果
エクスカリバー	圣属性攻击
アポロンのハープ	对龙系敌人有特殊效果
アサシンダガー	随机出现必死效果
ホーリーランス	圣属性攻击
さすけのかたな	随机发动物理抵挡
まさむね	优先行动2倍攻击随机发动
ルーンアクス	会心一击，需要MP
だいちのベル	地属性攻击
よいちのゆみ	力+3敏+3
ファイアビュート	火球数LV3随机发动力+3敏+3
ウイザードロッド	元素魔法威力加强
大地のベル	大地震动

蕴涵着无限力量的水晶照耀着生存大地
邂逅的少年背负起拯救世界的重大使命

亲情与悲伤 信任与背叛

一场跌宕起伏的冒险历程从这里开始
岚枫再次执笔
——为您精彩演绎《最终幻想5》的故事



第一章 必然的邂逅

拂晓的阳光撒在庄严的城堡上，透过城墙边上整齐有序的缝隙落到少女的面庞上。乌云密布的天空给人强烈的压抑，似乎是暴风骤雨来临之前不祥的征兆……

略显孱弱的少女步伐有些沉重，她缓缓地跟在父皇的身后，目送着他前行的方向。“爸爸，无论如何都必须要去吗……”少女的声音从后面传来，虽然很小，但在这样宁静的清晨却格外清晰。老者紧皱的眉头稍微舒展了一些，“蕾娜（レナ），听话！你要好好的留在城堡里，千万不要跟过来！”“可是……”“风向突然变了，这实在太奇怪了！我必须要去查看一下。”父亲的眼神流露出些许的担忧。“爸爸，这个我也感觉到了。但是让您一个人去……我怕……”少女的声音突然有些哽咽。“别担心，傻孩子。”父亲轻轻地抚摩着女儿的头发，冲她用力地点了点头。他没有再多说什么，转过身去，走向那只陪伴他征战多年的飞龙。他矫健地骑跨到飞龙的身上，飞龙似乎早已明白主人的心思。一声嘹亮的长鸣不仅划破了天空的静寂，更是吹响了老国王出行的号角。蕾娜站在城墙的边上，对着已经远去的父亲与飞龙不断挥舞着双手。但是它却离得越来越远，父亲似乎回过头在冲着自己微笑，可是却无论如何都看不清楚那熟悉的笑容……少女的眼泪从高高的城墙上滴落到大地上，可是她却不知道，这样悲伤的离别仅仅是个开始……

风……停了……

老国王意识到事态的紧急，他匆忙赶到了风之水晶的房间。眼前的一幕让他大吃一惊，“为……为什么会这样？！”本来拥有无限光芒的水晶随着一声巨响化作了无数个碎片，老者惊恐的眼神也随之被淹没在破碎瓦砾之中。世界的灾难终于降临了！

伴随着风之水晶的破碎，一颗巨大的陨石坠落到这片平和多年的土地上，它带来的不仅仅是大地的震荡和震耳欲聋的轰鸣声，更预示着灾难与伤痛将再次降临到这片大地上。

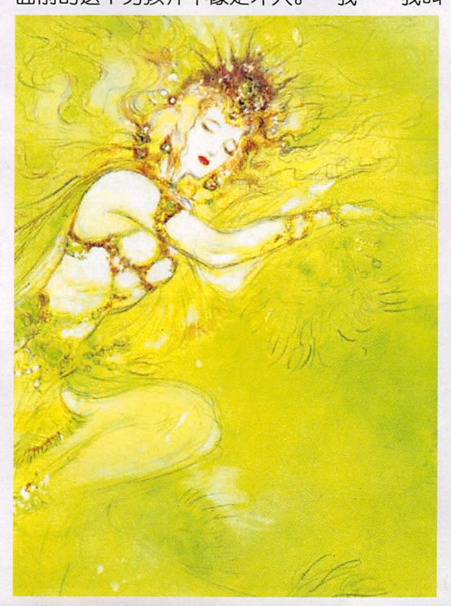
巴茨（バッツ）是一位冒险家，或者说得难听一点是流浪者。因为父母的早逝，使其很小的时候就懂得应该如何去生存，居无定所的漂泊生活更是锻炼出他一身的本领。始终陪伴在身边的是他最要好的朋友陆行鸟波可（ボコ）。正是因为有了它的帮助，巴茨在这么长时间的冒险生涯中才没有感到寂寞和孤独。今天的巴茨与波可正在小树林中围着火堆休息，之前的长途跋涉使他们都太过的疲倦。突然远处的一声巨响把还在酣睡中的二人从梦中惊醒。虽然有些不情愿，但是波可还是强拉着巴茨去一探究竟。熄灭了火堆的巴茨骑着陆行鸟波可离开了小树林。远远望见东方的平原上有一颗巨大的陨石直直地砸落在大地之上。

在临近陨石前，巴茨将波可留在这里。对于突然坠落的陨石，巴茨并不想自己的朋友也跟

着自己一起去冒险。波可与巴茨之间虽然没法利用语言来沟通，但只需要一个眼神一个表情就可以传达彼此的心意。波可自然非常明白对方的想法，虽然有些担心，但还是非常听话的留在了原地。

坠落的陨石在空旷的平原留下一个巨大的洼坑，巴茨沿着坑的边缘小心地向里面张望着。突然他发现两只哥布灵挟持着一位昏迷的少女鬼鬼祟祟的经过，巴茨自然不能坐视不理，他一纵身跳到哥布灵面前，利用手中的短剑把它们赶跑，将少女解救了出来。巴茨并没有打算去追赶，他更关心的是现在躺在地上少女的安危。此时的她依然昏迷不醒并且脸色有些难看，但仍然无法掩盖住她清秀的面孔。从身上华丽的衣着判断，这位女孩的出身绝对不是普通的人家。

巴茨上前将少女扶起，观察她是否无恙。慢慢的少女睁开了她漂亮的双眼，巴茨终于松了一口气，女孩只是一时昏迷过去而已。“你还好吧？” 巴茨看到女孩醒了，本来扶着的手臂变得不知道该放在哪里好了。女孩对于突然出现的陌生人显得有些畏惧，她稍微挣脱一下，自己坐在一旁的地上，“嗯……嗯……”她开始打量身旁的这位男孩。“是你救了我……真是太感谢你了，我的名字叫蕾娜。你呢？”似乎女孩已经回想起刚才发生的事情，看起来，面前的这个男孩并不像是坏人。“我……我叫



巴茨……是个跟陆行鸟波可一起周游世界的冒险家，嘿嘿！” 可能是不擅长跟女孩打交道的缘故，巴茨摇着头不禁傻笑起来。受到对方感染的蕾娜也跟着笑起来，她的声音真的很好听。片刻之后，蕾娜转过头来望着那远处坠落的陨石残骸说：“就是这个东西，突然从天上掉下来，把我给震晕了。”“这……应该是陨石吧！”“陨石吗……风停了难道跟这个有关系……”蕾娜自言自语道，似乎有着心事的她又回到了巴茨的面前，“真的非常感谢你的帮助，本来还想好好的报答一下，可是我现在必须要走了……”蕾娜的声音突然变得暗淡下来。她向巴茨点了点头转身准备离开，但是巴茨却叫住了她，“那个，稍等一下好吗？”“好像听到了什么声音？”蕾娜似乎也察觉到了。“救救我啊……救命……”远处传来了隐约的求救声，两个人不约而同的向那个方向望去。“在那边！”巴茨首先发现了目标。两个人在陨石的旁边找到了一位躺在地上的老者，刚才呼救的人应该就是他。“老伯，您没事吧？”蕾娜上前问道。“这里是哪啊？我的头好痛！好像被什么东西给撞到了。”老者声音嘹亮貌似还挺精神，“啊啊！怎么回事啊？什么都想不起来了！”“头被撞到了？莫非是失忆？”巴茨插嘴说。老者沉默了半饷，突然大声说道：“哈哈！我想起来了！我的名字叫加拉夫（ガラフ）……”“……还有呢？”“还有……还有……除了名字以外我什么都记不起来了。” 巴茨两人听了差点栽倒在地上，看来还真是失忆啊！蕾娜又开始着急起来，“对不起，我真的得赶紧走了……”跟两位新朋友匆忙的道了别，蕾娜准备这就离开。“你打算去哪呢？”巴茨问道。“风之神殿……”听到了蕾娜的话，加拉夫突然大叫起来，“风之神殿？！我想起来了！我也正打算去那儿呢！姑娘，咱们搭伴一起去吧！”“可是……”“别可是了！一定要带我去那里！”禁不住老头儿的软磨硬泡，蕾娜只好点头答应。“巴茨……那你呢？”蕾娜转过头来问巴茨，眼中似乎流露出少许的期待。“我……我自然是继续我的旅行。”巴茨傻笑着说。“噢……”少女的声音有些失落。加拉夫自然看不懂少女的心思，他强拉着蕾娜迫不及待希望马上就到达风之神殿。已经走出几步的蕾娜又回过头来望着巴茨，“巴茨……真的谢谢你！再见了……”“再见！再见！哈哈！”旁边是加拉夫粗犷的声

音。“嗯，再见了……”此时的巴茨似乎也有些在意自己是否应该做些什么，他依然站在那里，看着远处不断回首望着自己的蕾娜渐渐走远……

第二章 冒险海盗船

“……”当蕾娜从昏迷中苏醒过来时，发现自己的头顶上竟然有一只陆行鸟正在专心致志地看着自己，这让她着实吓了一大跳。而此时，不远处的小山丘上，又传来了那个熟悉的声音，“嘿！你醒了！”蕾娜的心跳不由的加快起来，她坐起来转过头去，看见巴茨从小山丘上跳下来，正微笑着向自己这边走过来。

他们又相遇了。原来蕾娜和加拉夫离开后不久，就再次遇到了哥布灵群的袭击。巴茨虽然并不知道，但是拥有敏锐听觉的陆行鸟波可却感觉到了远处的朋友已经遭遇了意外。它把这个信息传达给巴茨后，巴茨匆忙带着波可穿过已经发生地震的山脉赶到出事的地方，打败众哥布灵后再次将蕾娜与加拉夫解救了出来。

“巴茨！！”蕾娜的声音既意外又激动，“真的非常感谢你，又救了我一次。”蕾娜有些不好意思的低下了头。“好了，好了！别那么客气嘛！”巴茨又开始傻笑起来。“看来，这颗坠落的陨石影响还真是不小，现在这里到处都是地震和塌陷。连通往多尔鲁村（トゥールの村）的道路都被封死了。”巴茨环顾四周说道。“再不快点去风之神殿的话……”蕾娜又想起了父亲的事，不禁急得要哭起来。这时，还在昏迷状态的加拉夫突然也大叫着：“要再不赶去风之神殿的话……”“怎么这个老头也在叨念同样的话……风之神殿里到底有些什么……”巴茨喃喃的自言自语道，他又抬头望了下面前的蕾娜，“既然如此，我也一起去吧，去风之神殿！”“真的吗？！”蕾娜的脸上瞬间布满了喜悦。“老爸去世的时候，就希望我能够凭借自己的力量去周游世界。而且我也感觉到，这应该是风的召唤吧……”“说得还真好听，还不是想跟人家小女生套近乎。”躺在地上的加拉夫突然插了一句。“这个老家伙！原来你早就醒了啊！”巴茨被吓得跳了起来。“当然了！”说罢加拉夫从地上爬起来哈哈大笑，而巴茨和蕾娜此时都不约而同的羞红了脸。最终三个人决定一起前往风之神殿去一探究竟。当然，还有巴茨的好朋友陆行鸟波可。

三人骑着陆行鸟波可一路向北前进，前方有一座小型的山脉挡住了去路。不知道是地震的缘故还是早已形成，这里竟然有一个山洞的入口。也许这个山洞就可以通到山脉的另一侧，为了老朋友的安全着想，巴茨还是将波可留在了洞口，虽然波可极度的不情愿，但也实在拗不过巴茨，更何况它一直以来都是最听巴茨话的。只要能够穿过这片山脉就有可能达到风之神殿，抱着这样的想法巴茨三人开始上路了。

洞穴比想像中要安静得多，虽然偶尔会有些小的怪物出来骚扰众人。但也很容易打退。最让人欣慰的是，途中还找到了可以回复体力的回复之泉，这让一路旅途疲劳的众人得到了充分的回复。来到洞穴二层的深处，前面就是死路了，但是却还没有找到出去的洞口，就在大家灰心丧气的时候，又是巴茨首先发现了异样，他小声告诉大家快躲到岩石的后面。蕾娜与加拉夫两个人并不知道发生了什么，只能跟着巴茨一起躲藏起来。众人定睛一看原来前方不远处的山洞中竟然窜出一个海盗打扮的人，他鬼鬼祟祟的左右张望了一圈，确定没有人以后按下了右侧一块相当不起眼的岩石，而旁边隐藏的石门应声被打开。当石门再度被关闭时，三人不禁异口同声地说：“原来如此！”

在海盗喽罗的“带领”下，众人才算是找到了深入洞穴的通路。前方好像有光线从外面射进来，果然那里有一个洞口，终于可以离开这个洞穴了。众人钻出山洞之后才发现这里依然是一条死路，四周都被山脉所包围，根本无法



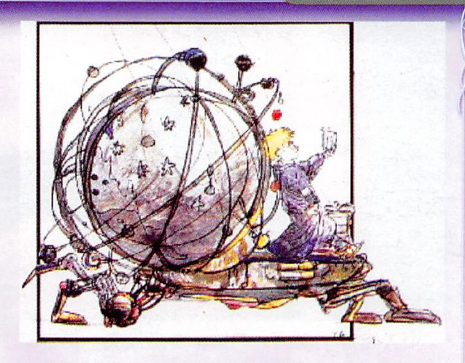
穿越。这时，附近海面上驶过一艘大船，最让众人感到吃惊的是，在没有风力驱动的条件下，大船竟然还能自由航行。抱着这样的疑问，众人再次返回到洞穴中，继续寻找其它的出路，果然在离洞口的不远处，还有另外一个相对隐秘的通道。

刚钻出通道时蕾娜差点叫出声来，在洞口的正前方赫然挂着一顶印着骷髅头和交叉大刀所组成的旗帜。显而易见，这里是海盗的地盘。难怪刚才在洞穴中会有海盗打扮的家伙出现。从规模上，这里应该是海盗们占领的港口，因为现在刚好是正午，在外面活动的海盗并不多，其中大多数还都在睡觉。巴茨首先注意到了码头上停泊的那艘大船，加拉夫提议把这艘大船偷走，从水路就可以很方便的前往风之神殿了。虽然偷东西的确有些不太好，但是时间紧迫，暂时也顾及不了那么多了。三个人蹑手蹑脚的向大船的方向跑去，登上甲板观察一阵后，大家都非常欣喜，这里竟然没有人把守，实在是太好了。来到船尾的船舵前，巴茨自告奋勇担任“舵手”来带领大家出航，站在船舵前的他还颇为神气，天性单纯的蕾娜自然崇拜得不得了，没想到巴茨竟然还有如此的本事。加拉夫在旁边不禁哭笑不得，跟着这对天真的年轻人一起旅行，自己好像都年轻了好多。“巴茨……怎么了？”期待着首次出海旅行的蕾娜一脸困惑的问道。“不成啊！完全动不了，怎么回事啊？”巴茨也是一脸的迷茫。“你们在那里干什么？！”突然不远处传来一个洪亮的声音，巴茨不禁吓出了一身冷汗……

第三章　新的朋友

“你们这几个人的胆子还真是不小，竟然打算偷走我的海盗船？！”在甲板的深处走出一位风度翩翩的少年，从装束打扮上看这应该是众海盗们的头领。他有一对目光十分锐利的双眸，有些意外的是，与其他面孔狰狞的海盗相比，这位少年却拥有着甚至超越女性的清秀面孔。听到头领的声音后，甲板内又出来了好多位海盗喽罗，他们将巴茨三人团团围在中间。

“请你相信我，我是泰肯城（タイクーン城）的公主蕾娜，这样擅自使用你的船的确是我们的不对。”蕾娜走上前去打算跟海盗们进行交涉，但当她说出自己的身份使巴茨与加拉夫都



被吓了一大跳。“拜托你了！请把船借给我吧，我必须要去风之神殿，因为我的父皇正面临危险！”现在蕾娜的脸上已经挂着泪痕。少年转过身环顾了下自己的弟兄，不禁哈哈大笑起来，“哈哈哈！弟兄们都听到了吧，没想到这竟然是泰肯城的小公主，这回我们可要大赚一笔了。”下面众喽罗一片欢呼。“拜托你了！”蕾娜再次走上前去恳求对方，巴茨怕蕾娜有危险赶忙上前打算保护她。突然，蕾娜胸前的一样东西吸引住了少年目光，那是一条闪着耀眼光芒的项链。转瞬间少年的表情发生了细微的变化，他转过身向众海盗喽罗吩咐道：“把这几个家伙先给我关起来，稍候再说……”不知道为什么，这一次少年的声音变得温柔了一些。任凭巴茨等人如何挣扎求救，他们最终还是被海盗喽罗们五花大绑，关押在了甲板下的仓库中。

“这回可惨了！当初谁提议说要偷这艘倒霉的海盗船的？！”被绑住了双手双脚的加拉夫也不老实儿，在狭小昏暗的房间中跳来跳去，嘴上还不停地抱怨着。“哎！哎！老头，出馊主意的人不就是你吗？”巴茨反问说。被揭了底的加拉夫发现事情不妙，慌忙跳到黑暗的角落中并躲起来，嘴上还念叨着：“啊……我的头好疼啊！怎么什么都记不起来了……”“得，老爷子这次您的失忆症还犯得真是时候。”巴茨撇了撇嘴。看到加拉夫老顽童一样的表演，本来心情压抑的蕾娜也不禁跟着巴茨一起笑了起来。笑声之后是一段长时间的沉寂，每个人似乎都在琢磨着自己的心事，忽然巴茨打破了平静，“还真是被吓了一跳，没想到蕾娜竟然是泰肯城的公主……”“对不起……我真的不是有意想隐瞒的……”“为什么……一定要去风之神殿呢？”“是父亲先决定要去那里的，但是他走了没多久后风就停了，我很担心所以



家不禁都感叹起珐利斯的容貌来，虽然以海盗为生终日漂流在海上的珐利斯皮肤已经有些黝黑，但看起来却依然非常的细腻，尤其是搭配上精巧的五官和飘逸的长发，这实在是一位难得一见的超级大帅哥。

一个人离开了家……后来，突然从天上掉下来一块陨石……”就在巴茨与蕾娜在夜晚倾心交谈的时候，仓库的隔壁就是海盗少年头领休息的房间。虽然已经进入深夜，但是少年依然对着星空发呆，似乎有着什么心事。“为什么……为什么泰肯城的公主，戴着跟我相同的项链……”他小心的从脖子上取下一条项链，夜空下，它闪烁着夺目的光芒，与白天蕾娜身上的一模一样。少年将它紧紧的攥在手中自言自语道，“是风之神殿吗……”

少年迎着风站在甲板的前端，望着那一望无际的海平面。太阳从远处慢慢地升起，日出的阳光撒在少年的身上，逐渐把整只大船都照亮了起来。夜间执勤的水手们依然还在各自忙碌着自己的工作。沉默多时的少年突然向掌握着船舵的水手大声喊道：“我们下个目的地是风之神殿！”还在工作着的海盗喽罗们听到这句话都非常诧异，但也不敢违抗头儿的命令只能照办。不一会的工夫，巴茨三人被海盗们推推搡搡的带到大船的甲板上，“老大，这几个家伙怎么处理啊？”一位喽罗问少年。“给他们松绑！”少年的声音斩钉截铁。这次海盗喽罗们更摸不清楚主子的意思了，都楞在那里发呆。“听到没有？！”少年有些生气了。喽罗们这才慌忙将绳索从巴茨等人的身上去除。“这到底是怎么一回事？”蕾娜看了看身旁的巴茨，又看看少年，一脸的茫然。“你不是想让我帮忙吗？这样不是很好吗？”少年绽露出迷人的微笑。“好了，弟兄们，开往风之神殿吧！”下面一片死寂……“没听到我的话啊！！”少年又开始大吼大叫起来。海盗喽罗们这才积极行动起来，都回到了自己的岗位上。

蕾娜三人围住了少年，对方先做了自我介绍，“我的名字叫珐利斯，以后大家就是朋友了。”说罢少年又哈哈大笑起来。大家就这样随便寒暄了一阵，在这样近距离的观察下，大

吵吵闹闹之余，蕾娜突然想到一个问题，就是在没有风力的驱动下，这样的一艘大船又是怎么开动呢。听到蕾娜的疑问珐利斯甚是得意起来，在他的召唤下，大船前方的海面上突然出现了一阵动荡，不一会儿从水下钻出一条海龙来。珐利斯解释说，海龙跟自己不仅从小一起长大，并且是情同手足的好朋友。一直以来也都是由它来拖动着大船在海上自由的行驶。看到此情此景巴茨不禁想起了跟自己已经分别多日的好友陆行鸟波可……有了新朋友的帮助和便利的交通工具，大家自然都安心了许多，下面要做的就是尽快赶到他们的目的地——风之神殿。

第四章 破碎的水晶

有了海盗船的帮助，众人一路向北很快就来到了风之神殿所在陆地的岸边。这座载有风之水晶的神殿蕾娜不知来过多少趟了，在她很小的时候父亲就经常带她来这里玩。但是这一次，蕾娜的心情却是格外的沉重，她非常想知道此时此刻父亲的安危究竟如何。一进入神殿大家就感觉到气氛有些不对，一层左下的一个小房间里，聚集了很多泰肯城的大臣和官员，他们应该都是陪同老国王一起来察看风之神殿的随从。见到公主的驾到，他们自然也是吃了一惊。原来，风停了以后，许多怪物都闯入了神殿内部，这些人因为害怕怪物的袭击只好躲在这里，而只有老国王一个人去了顶层的水晶房间。眼前的情形让蕾娜十分气愤，这些平日里总是把“忠诚”挂在嘴边的臣子们，到了真正需要他们的时候却全都退缩在了后面。

没有办法，只能硬闯了。神殿的内部聚集了不少的恶心怪物，但此时的蕾娜似乎一点都不惧怕，她跟巴茨等人一样勇敢的战斗。海盗出身的珐利斯自然是身手不凡，有了他的加入战

斗起来果然轻松了许多，让人比较奇怪的是，总觉得珐利斯似乎也同样很在乎蕾娜的父亲……一路坎坷，众人终于来到了神殿顶层的水晶房间，巴茨推开了沉重的大门，蕾娜不禁大惊失色，“水晶！水晶竟然破碎了！！”大家慌忙冲进房间，发现地面上布满了水晶的碎片，而高台上原本放置水晶的地方却是空空如也，此时的老国王也已经不见了踪影。“这……这到底是怎么回事？”“难道……爸爸……爸爸死了……”蕾娜已经哭出了声来……

忽然，有一股股力量从四面八方飘过来，传入到每个人的身体里。“这……这是什么力量，竟然如此的温暖？”“是……水晶的……心……”蕾娜似乎已经知道了什么。“蕾……娜……”一个温柔而又熟悉的声音从身后传来，还挂着泪痕的蕾娜转身向水晶的高台上望去，那是父亲，那是父亲的幻像。“爸爸！！”“孩子，你们仔细听我说，时间已经不多了……你们……是被水晶选定的四位战士，将水晶的心赐予你们，它们会始终陪伴在你们身边。”“爸爸！这……这到底是怎么回事啊？”蕾娜还是有些不明白父亲是什么意思。“风之水晶已经破碎，其它三颗水晶现在危在旦夕……你们必须去保护水晶，邪恶之心已经开始复苏，它会把世间的万物引向黑暗……”老国王的声音逐渐的缥缈，身体也漂浮了起来。“爸爸！！”蕾娜冲上前去，想要用手去抓住那根本不存在的幻像。“去吧，光之战士……去保护最美丽的水晶……”老国王留下了最后一句话，身体已经消失得无影无踪。水晶的房间里留下的只有蕾娜的抽泣和众人茫然的表情。大家也许都没有注意到，在老国王离开的瞬间，珐利斯的眼角上也出现了点点光芒……



“水晶的碎片……古代勇者的力量……被蕴藏在其中……”地上水晶的碎片似乎开始有了反应，它们落到了每个人的手中，光之战士们第一次获得了水晶的力量！“原来……是水晶的碎片想要将力量借用给我们……”“无论如何，还是先离开这里吧。”蕾娜舍不得离开这里，更舍不得离开自己的父亲，她久久地坐在父亲消失的地方，一言不发。“蕾娜……”珐利斯走上前去，轻拍了下她的肩膀，“我们……该走了……”蕾娜转过来望着珐利斯的眼睛，终于缓缓地站了起来。她没有再说什么，而是跟众人一起离开了这里。

回到海盗船上以后，珐利斯决定先带着大家到港口小镇多尔鲁去休息一下。现在的多尔鲁村已经名副其实变成一个“海盗村”，因为每次珐利斯带着海盗出海回来后都会扎堆在这里。虽然海盗们的性情多比较粗暴，但在珐利斯的严格调教下，这些海盗们并没有对村子里的居民做任何的坏事，最多也就是偶尔霸占一下村中年久失修的酒场而已，村民们自然也都见怪不怪了。进入多尔鲁村后，众海盗喽罗们就一头扎到村子的酒场中玩乐起来，珐利斯则是回到酒场在二楼为自己特别准备的房间中进行休息。

巴茨因为是第一次来到这里，所以硬缠着蕾娜与加拉夫陪着自己逛街。这里的人们已经习惯了跟海盗一起生活，所以对陌生人也不是很惧怕。听一些村民说，村子东边有一条拖尔纳运河，因为最近怪物经常出没，运河的河道现在已经被关闭了，看来想驾船离开这里还颇有些麻烦。蕾娜突然想到自己有一位名叫佐库的伯伯就住在这个村子里，他应该有办法打开运河的河道。三个人经过打听很快就找到了位于村子北面佐库的家。公主殿下的大驾

光临佐库自然非常意外。寒暄之后，蕾娜恳请佐库能够帮助自己将运河打开，但是似乎佐库更加为公主自身的安全考虑，以封锁运河的钥匙丢失为借口进行推托，并希望蕾娜和众人能够在他这里先留住上一晚。既然没有更加合适的住处，蕾娜等人也就欣然同意了。



这是一个平静的夜晚，巴茨却无论如何都睡不着。他对面床上的加拉夫此时早已睡死过去，巨大的鼾声显得异常的吵闹。蕾娜则睡在隔壁的里间里，应该不会受到“噪音”的影响，最近经历了这么多，也实在是辛苦她了，此时的她估计也早已经进入了梦想。

巴茨披了件外套，下床走出了房门，来到房前空旷的院子中，前面的不远处有一条小河，巴茨来到岸边对着河水发起呆来。已经进入午夜的多尔鲁村显得格外的寂静，独享乡村的夜晚还真是一种美妙的感觉。“原来是水晶……说起来，老爸当年似乎也……”巴茨又回想起了儿时的记忆……那个时候自己还拥有完整的家庭，温柔和母亲……以及严厉而又慈爱的父亲。记得一次深夜自己曾经偷听过父亲对母亲的对话，“我要去守护水晶……亲爱的，如果我真的出了什么事，请不要把关于水晶的事情告诉巴茨……我……我实在不想让他也跟我一样去承担这些……”“孩子他爸，别说了……你不会有事的。”

与此同时，在蕾娜的床头前静静的站着一个人，他正是老者佐库。看着孩子沉睡的面孔，在他的心里有各种说不出的滋味。“……爸爸……我要保护……保护水晶……”一颗晶莹的泪珠顺着蕾娜的眼角滑落下来，在她的脸上呈现出些许悲伤的表情……真是一个苦命的孩子啊！佐库深深地叹了口气走出了蕾娜的房门，却正巧与回到房间的巴茨撞了个正着。

“孩子，怎么了？”“没什么，想起了点以前父母的事情……”巴茨勉强的对佐库笑了笑。“把这个拿去吧。”佐库把一样东西塞到了巴茨的手中。“这是……”“运河河道的钥匙，这样你们就可以去沃尔斯（ウォルス）了。”佐库有些羞愧的笑了笑，“因为不想让蕾娜殿下去冒险，有意把它藏起来的……拜托了！！请一定要保护好蕾娜殿下啊！！”此刻在佐库的脸上充满了各种复杂的表情，巴茨冲他深深地点了点头……

第五章　水晶的心

告别了黑夜，告别了佐库。三人决定去酒店找到珐利斯商量一下再决定以后的计划。在路上巴茨将佐库交给自己的钥匙递到了蕾娜的手里并说了昨天夜里发生的事情。蕾娜将钥匙攥在手心一时不知道该说些什么才好。很快，三人来到了酒店门前，狂欢了一整晚的众海盗们现在基本都已经醉得东倒西歪。店主告诉众人说珐利斯还在二层休息，大家径直来到楼上找到了珐利斯的房间。巴茨轻轻地敲了敲门，里面并无人应答，巴茨一拧门的把手，发现门并未上锁。“我进去了啊。”巴茨稍微提高了下自己的音量并走进了房间。过了一小会儿，蕾娜与加拉夫看到巴茨自己一个人又走了出来，“怎么了，巴茨？”加拉夫觉得巴茨的表情很奇怪，脸上还有些羞红。“啊……没事……没事，就是头……头有点晕……”巴茨哈哈大笑起来。“你让开……我去看看，有什么大不了的……”说着加拉夫也走了进去。又过了一小会儿，加拉夫也以几乎相同的表情走了出来，巴茨则是躲在旁边一个劲的坏笑。两个人对视了几秒钟，似乎已经达成了某些默契。加拉夫凑到巴茨的耳边小声说道：“好漂亮啊……心都怦怦直跳……”巴茨使劲地点了点头。这使得一旁的蕾娜有些莫名其妙，“你们说什么呢？房间里面有什么奇怪的东西吗？”就在这时，房间里面传来了响动，“啊……睡得好香啊……”珐利斯伸了个懒腰，原

来到刚才为止他一直都在睡觉。听到外面有吵闹声的珐利斯走出自己的房间，结果看到有三个大活人站在门前不知道在嘀咕着什么。“喂！你们几个在这儿干什么呢？！”巴茨与加拉夫被突然出现的珐利斯吓了一跳，而蕾娜则更为吃惊，原来……原来珐利斯竟然是……她终于明白巴茨与加拉夫为什么刚才会有如此诡异的行为，原来如此……原来如此……珐利斯似乎也发现自己现在还穿着睡衣并且散着头发，不禁羞红了脸，“不好意思，我还想一个人呆会，回头见吧……”说罢他赶忙关上了房门跑进了屋里，不对，应该是“她”才对……

又经过了大半天的修整，众人决定再次出发。珐利斯依然还是一如既往的男生打扮，大家心里虽然明白但谁也没有把心里的话讲出来。就在众人走到村口的时候，好多海盗喽罗们都从酒店中追了出来，“老大！等等！”听到喊声的珐利斯转过身来大声对他们说：“你们不要跟着我了，都留在这里吧！”“为……为什么啊？！我们要跟着老大！”“不行！”“老大！！”“我这次走了不知道什么时候才能回来，以后你们就在这儿给我好好的看家，知道吗？”“不要啊！我们要跟着老大您！”有一个海盗喽罗急得都快哭出来了。“拜托了……”珐利斯忽然放低了自己的音量，似乎是在恳请着大家。“老大……”海盗喽罗们纷纷低下了头，脸上布满了因为离别而产生的伤感，“明白了……我们会好好看家的……”珐利斯脸上浮现出感激的笑容，她留恋的将所有的海盗喽罗都仔细看了一遍，之后转身向巴茨等人走去。“老大，保重啊！我们会等您回来的！”



离开了多尔鲁村，接下来要乘坐海盗船从运河东边的河道口离开。大家登上船后都陆续的进入船舱内休息，只有蕾娜一个人留在甲板上，对着平静的水面发呆，不知道在想些什么。“蕾娜，怎么了？”巴茨看到蕾娜一个人站在那里上前关心地＼问道。“风之水晶，已经破碎了……你看，风的力量正在减弱，过不了多久风就会完全的停止了。”蕾娜的语气中透露着忧虑，“这样下去几年以后，当天空都变得停滞时，就连鸟儿都失去了飞翔的空间……”巴茨轻轻地拍拍蕾娜的肩膀：“别担心了，你父亲不是让我们保护其它的三颗水晶吗。”“三颗水晶……”蕾娜慢慢的走向船头看着远处的海平面，“它们代表了水、火、土……”“如果它们也粉碎了呢？”“也许……暂时不会有什么征兆，但是慢慢的，大地会腐朽；海水会冻结；火焰将会熄灭，世间的万物都会生活在冰冷与黑暗中，人类也就无法生存在这个世界上了！”“都别担心了！我们去保护水晶就是了！”不知道什么时候，加拉夫已经走上了甲板，虽然平日里他总是一副对凡事漫不经心的样子，但作为长辈却总是能在关键时刻鼓励这些失落的孩子们。“嘿！老爷子，记忆恢复了？”巴茨又跟加拉夫开起了玩笑。加拉夫想了想，摇摇头说：“貌似还没有……没有……没有怎么了？没有也要去保护水晶！哈哈哈！”船上又开始回荡起他爽朗的笑声。“我也去！”那是珐利斯，原来她也来了，“不仅如此，还要找到蕾娜的父亲。”“你说被黑暗光芒所笼罩并消失的泰肯王吗？”“嗯！我相信他一定还活着！蕾娜的父亲是不会那么容易就死的！ 你说对不对？蕾娜！”看到有这样好的朋友在身边陪伴着自己，蕾娜不禁激动地留下眼泪，她很感激的看着众人，但最终还是将目光落在了巴茨的身上，“巴茨，你能一起来吗？”“我……我嘛……我当然还要继续自己的旅行了……”巴茨注意着蕾娜的 表情，故意将语速拉得很慢，“不过……不过看到这些……”巴茨将水晶的碎片捧在手心，“水晶将风之心的力量赐予了我，那么我必须要去保护这个世界！”巴茨冲蕾娜挤了挤眼睛，蕾娜终于破涕为笑了……

未来的路充满了荆棘与危险，但是他们并不惧怕，因为他们拥有水晶给予的心的力量！

第六章　身份暴露

有了佐库的钥匙，海盗船才得以穿过拖尔纳运河的河道。离开运河后并没有马上就进入大海，连接在它们之间的是一条两边都有悬崖峭壁的小河流，在这河水下聚集了许多的怪物，难怪当初多尔鲁村要封锁这条运河。这里的河水比较浅，两侧又都是礁石。稍不小心就有触礁的危险。多亏了珐利斯的海龙拉动着海盗船在行驶，大家才能平安无事的通过这片危险地域。



突然在前方出现一个巨大的旋涡，海盗船受到了巨大的吸引力开始向旋涡的方向漂去。“那……那是什么？！”“难道……难道是被封印在河下的怪物？！”蕾娜不禁倒吸了一股凉气。船舵前的珐利斯都已经放弃了操控，此时的大船早已经失去了控制！虽然海龙在极力的挣扎，但海盗船还是被吸到旋涡中，并随着它一起高速的旋转起来。离中央的黑洞越来越近了！危险更是随时都有可能发生。突然，海龙最先发现了异样，它用响亮的鸣叫在提醒着主人。果然有一只巨大的怪物从河下向船上众人猛扑过来，多亏大家有了防备才避免了这次突然的袭击。怪物虽然非常恐怖，但是已经被赐予水晶力量的众人怎么可能轻易的放弃，在大家的合力战斗下终于打死了这个怪物。但此时的海盗船在旋涡的摧残下，也已经到了濒临毁灭的边缘。

在危机时刻，海龙用自己的最后的力量将海盗船猛推出了旋涡。离开了旋涡吸力范围的大船终于脱离了危险。但是海龙却再也没有力气挣脱了……它试图将头浮出水面，再看望一眼那个跟自己从小一起长大最要好的朋友，但是无情的河水以及巨大的吸力瞬间就将其淹没在其中，留下来的只有天空中回荡着的那近乎哀鸣的嘶鸣声……

甲板上的珐利斯完全目睹了这一切，伤心欲绝的她甚至想要跳下船去救出自己的海龙。多亏众人及时阻止才避免了又一场灾难的发生。“它不会有事的！海龙一定可以自己找到生还的方法的！”巴茨大声安慰着自己的同伴。但是此时的珐利斯又怎么可能听得进去大家的劝告，她试图挣脱开大家的束缚，“放开我！你们放开我啊！我要救出我的海龙！我要救出我的海龙！！”珐利斯像疯了一样的大声哭喊着……直到海盗船渐渐的远离旋涡——那个失去好友的地方……

“珐利斯怎么样了？”巴茨问身旁的加拉夫，这个时候只有他们两个人还在甲板上观望，企盼着奇迹发生——前方的海平面上能够出现陆地。蕾娜则在船舱中陪伴着情绪已经稳定下来但依然失落的珐利斯。已经是深夜了，大船也不知道已经在海面上漫无目的的漂浮了多久了。没有风的动力，没有了海龙。未来的一切只能听天由命了。

大船在海面上整整漂流了一个晚上，天刚蒙蒙亮，第一个睡醒的巴茨叫醒了周围的同伴，似乎他们来到了一个奇怪的地方。“这是什么地方？”“船之墓场……”珐利斯回答巴茨说，“以前也只是听说过……所有的漂流船只最后都会汇聚到这个墓场中，在里面还有许多不死的怪物……原来这一切都是真的。”海盗果然是见多识广啊！“无论如何，我们都要离开这里。”众人下了海盗船进入到墓场内部，这里停泊着许多因为各种原因迷失方向而漂流到一起的船只，因为年代久远，大多船只都腐朽和破损的十分严重。再加上整个墓场内阴森的气氛和各种不死系的怪物，俨然就是一初人间地狱。

众人在时明时暗的灯火下慢慢地探索前进，来到一艘已经破旧不堪的大船下面，船舱的地板因为长期泡在水中已经有一半完全的腐烂掉并且积了很多的水。珐利斯似乎有什么顾忌，停下脚步说：“非要从这儿走吗？好多水啊，衣服该被弄湿了……”“湿就湿呗，没什么大不了的，走吧！”巴茨显然并没有注意到珐利

斯尴尬的表情。

经过大半天的水下“旅行”，众人终于来到大船的另一边，这里的船舱高出水面不少，不用怕再会被水浸到，大家的衣服都已经湿透了，正好可以在这里休息一下。蕾娜找到一个还算干净的小房间准备在里面把衣服脱下弄干，进去前还告诫其他的三个“男性”不准偷看！巴茨三人则在外面收集了一些柴火点起了火堆，利用这个来暖暖身子，顺便也把已经湿透的衣服烤干一下。巴茨与加拉夫都把上衣脱下来围着火堆烤起了衣服，而珐利斯却坐得远远的，丝毫没有想烤烤火的意思。“你怎么不来把衣服烤干啊？那样会感冒的！”加拉夫假装好心的问道，巴茨在一旁则强忍着没笑出声来。珐利斯装作没听见……两个人干脆上去把珐利斯拉到火堆旁边，“放开我！你们住手！”珐利斯挣扎了一下知道已经没办法再隐瞒下去了，她把藏在帽子里的头发披散下来，怒气冲冲地瞪着巴茨与加拉夫两个人。正巧这个时候蕾娜已经弄干了衣服走出了房间，看到了眼前的这一幕。“蕾娜，看到没？这家伙其实是个女的……”巴茨冲她挤挤眼睛。蕾娜看了看他，又望着长发飘飘的珐利斯什么都明白了。“怎么了？不行吗？”珐利斯还理直气壮。“可是……为什么会……”蕾娜还是有些不明白。珐利斯缓缓地走到火堆旁边，抱着膝坐了下来，喃喃地说：“我从小便是个孤儿，是海盗把我拣回来并养大成人的……”“因为这个就要装扮成男人？”巴茨有些不理解了。“废话！”珐利斯羞红了脸，“女孩子当海盗，不被人笑话死才怪！”“嗯！嗯！我就说嘛！如果是男孩子的话，这也实在是漂亮的有些过头了！”加拉夫趁机把心里的话都讲了出来。“我告诉你们啊！就算我是个女孩子，以后也不许嘲笑我啊！”珐利斯现在说话的声音和语气跟之前已经大相径庭，看来这么久以来一直女扮男装也是件颇辛苦的事情啊。“当然不会了！”大家都笑了起来。“那好吧，你们去睡觉吧，我把衣服弄干先……”大家都乖乖的听这位“大小姐”的话，收拾一下准备休息了。在这样的窘境下，偶尔的一些欢乐可以使大家暂时忘记掉那沉重的使命和前途艰辛所带的压力吧……至少在这一夜，每个人睡得都很甜蜜……

第七章 逃脱船之墓场

清晨，已经习惯了早起的珐利斯照旧还是第一个起床，趁着大家还在熟睡的时候，她从包里取出衣服换上了一身女装。“好了！大家都起来吧！该出发了！”珐利斯以这样一种最直接的方式叫大家起床。巴茨与蕾娜揉了揉自己惺松的眼睛，昏昏沉沉的从床上爬起来。而睡得最死的加拉夫听到珐利斯这样一吓还不小心从床上摔了下来。珐利斯看到后大声对趴在地上的加拉夫说：“在干嘛呢！赶紧收拾一下就马上出发！”加拉夫抬头看了眼女生打扮的珐利斯，摇了摇头，低声感叹道：“哎，结果还是个男人婆……”

“看！是陆地！”巴茨第一个看到了远处的海岸。众人已经在这墓地里又转了大半天，谢天谢地！终于能够离开这个鬼地方了，大家都加快了脚步向岸边走去。刚刚踏上沙滩，就有一种非常奇怪的感觉。天空瞬间黯淡下来，人们的眼前出现了浑浊。不一会的工夫，在巴茨的面前出现一个熟悉的身影……那是自己的母亲！“孩子！到我这儿来吧……”的确！那是母亲的声音，虽然好像从天外飞来一样的缥缈，但那确确实实是自己的母亲。巴茨毫不犹豫地扑向母亲的怀抱。实际上，不仅仅是巴茨一人。在珐利斯与蕾娜的眼前也出现了类似的幻想，更让人没有想到的是，她们竟然是同一个人——就是泰肯城的老国王，珐利斯与蕾娜拥有相同的项链，难道说……“爸爸！！”她们两人似乎也失去了意识……

一个陌生的小女孩在向加拉夫招着小手，“爷爷，快来啊！”“你是谁啊？我怎么不认识你？！”失忆的加拉夫似乎并不知道面前的这个小姑娘跟自己是什么关系。就在这时，加拉夫注意到巴茨三人的灵魂逐渐的从他们的体内飘了出来，而在那些幻像的身后隐约的出现了一个女性的身影。“把你们的灵魂交给我吧……”“混蛋！你是谁！”加拉夫愤怒地质问着对方。“嗯？看来还有一个漏网之鱼。”女性笑了笑说，“我是西琳（セイレーン），这三个人小命我就收下了，只要你别多管闲事，我可以考虑放你一条生路……”西琳的笑容中透露出冰一样的寒冷和咄咄逼人的杀气。“你休想！”“怎么？你还想救他们三个吗？为这三个跟你无亲无故的人送命你觉得值吗？”“当然！你听好了！因为他们都是我最

好的伙伴！”加拉夫跑到伙伴的身边大声的呼唤着，“大家都不要受迷惑啊！！都给我把眼睛睁开！”就连西琳自己都没有想到，在加拉夫的呼唤下，本来已经离开体内的灵魂竟然又奇迹般的回到了自己的身体中，巴茨三人渐渐的睁开了双眼苏醒了过来。黯淡的天空一下明亮起来，幻像也跟着逐渐的消失得无影无踪。看到自己的计划失败了，西琳露出了自己狰狞的本来面貌，原来她是一个不死系的怪物，面对冒险以来遇到最强大的敌人，人们没有丝毫的畏惧。因为这一件事使大家都看到了彼此的信任和感情，又怎么可能让这样丑陋的怪物打败呢？在强大火焰魔法的招呼下，不死系的西琳很快就变成了一个“真死鬼”。

“加拉夫！是你救了我们！”大家围住加拉夫纷纷表示感谢。“没什么啦！”加拉夫有些不好意思。“还害羞了啊！哈哈！”巴茨又开始嘲笑起加拉夫来。“我有什么可害羞的！”加拉夫变得面红耳赤，大家看到都哈哈大笑起来……笑声穿过缥缈的天空，也许真的能够传达到那些身在远方或已经去往天国的亲人们那里……

虽然坎坷不断，但众人最终还是登上了大陆。离开了海滩，大家开始在平原上寻找可以休息的村镇。好不容易才在西南方向找到了一个名叫卡维（カーウエン）的小镇。大家决定在这里先好好休息一下，再去寻找其它三颗水晶的线索。旅馆的床铺和枕头就是比野外又凉又硬的土地好啊！饱饱的睡上一觉后，大家开始在村子里购买补给和装备，顺便打听一下关于水晶的事情。偶然间听镇子上的一位女性说从这里一直向南就可以到达沃尔斯城，据说那里有水之水晶。巴茨这才想起那天晚上佐库将运河钥匙交给自己时也提到过沃尔斯，这样目标就明确了。拥有水之水晶的沃尔斯城成为了众人下一个目的地。蕾娜又向她打听能够前往沃尔斯的方法。女性遗憾地说，“以前的话可以乘船很方便就能达到，但是现在风变弱了，船只无法开动，想去那里就比较难了。”她又指了指旁边的码头，“你们看，所有的船只都停在那里，根本无法出航。”听到这里，玹利斯又想起了生死未卜的海龙，眼神中流露出一丝的伤感，此时如果有它在的话，就不会这样了……“巴茨，你有什么好办法吗？”蕾娜感觉这事有点难办。“既然风已经停了，海路肯定没办法了，除非咱们都能长翅膀飞过去……”巴茨耸耸肩，无奈的冲蕾娜笑了下。谢过了好心的女性众人又开始到处打听情报。

“我老公真的有见过飞龙！你们怎么不信啊？”一位妇女在酒店的门前跟着几个路上的行人在那里叫嚷着。听到飞龙两个字蕾娜立刻停下了脚步，巴茨问她怎么了，蕾娜告诉巴茨说，“飞龙很久以来一直都是作为战争兵器而存在的一种动物，因为战争而死去了大批的飞龙，当战争结束后就剩下我父亲的唯一一只了，如果那个人说的是真的，就一定是我父亲的飞龙，我们如果能够找到了它甚至还能找到我的父亲。”听到蕾娜的解释，大家急忙向妇女的方向走去。知道大家是为飞龙的事而来，妇女非常高兴，终于有人可以相信她了。她兴致勃勃地告诉大家说，自己的老公就在酒馆的二层独自喝着闷酒，可以去那里找到他……

第八章　蕾娜与飞龙

“我真的见到过，有一只飞龙往北之山的山顶上飞去了。”众人在酒馆的二层找到了那名妇女的老公，因为之前一直没有人相信他的话，使他感觉极为不爽。“那是一条怎样的飞龙呢？”蕾娜问道。“嗯……好像……好像还披着盔甲！”“果然……是我父亲的飞龙，它现在一定在北之山……”蕾娜此刻的表情非常复杂，兴奋中夹杂着忧伤。“北之山的山顶生长着一种叫做飞龙草的植物，因为很难有人采集到，所以十分的珍贵。作为一种药草，它是唯一一种能够医治飞龙伤的药物。”蕾娜的眼睛里含着泪水，“如果飞龙去了那里，一定是为了飞龙草，也就是说……飞龙一定是



受伤了……”大家此刻非常理解蕾娜的心情，都上前来安慰她。突然，巴茨好像想到了什么，“既然海路行不通的话……那就走空中……如果有了飞龙，我们不就能去沃尔斯了！”巴茨的话显然是提醒了众人。既然是这样那就更必须要去找飞龙了，现在目标明确了，准备向北之山山顶进发。

离开了卡维镇，穿过一片茂密的森林，远远的就可以看见北方有一座高耸的山脉，那就是北之山。北之山以盛产飞龙草闻名，传说飞龙草只生长在悬崖峭壁上，普通人很少有亲眼见过它的。北之山山路陡峭非常不宜采药，再加上山上生长着许多含有剧毒的花草，因此世间的飞龙草十分罕见，是传说中的无价之宝。众人来到山脚下，从各种山洞之间徘徊迂回向山顶进发，没想到这里也被怪物入侵，各种各样不同形态的怪物也都聚集在了这里。一边是怪物的侵袭，另一边还要注意脚下陡峭的山路，众人离山顶越来越近了。

快到山顶时，蕾娜告诉大家，那种紫色显眼的花草都含有剧毒，在没有保护措施的前提下千万不要被它碰到，否则中了毒就非常不好办了。忽然，蕾娜的眼前一亮，前方不远处的草地上有一样东西在那里闪闪发光，蕾娜定睛一看差点叫出声来，这不是父亲的头盔吗？！就在蕾娜俯身准备把头盔拣到手中的时候，不知道从哪里飞过来一支冷箭正好射中在蕾娜的身上，虽然不是要害，但蕾娜马上就痛苦的倒在地上，嘴里还不停地呻吟着。

“蕾娜！！”看到蕾娜中箭巴茨十分担心，准备马上冲过去救援。可是他还没走几步，发现自己的脚下开始颤动，本来是连在一起的山地，中间突然出现了崩塌并形成了悬崖。这道悬崖将蕾娜与众人分在了两边，这样的话，蕾娜就更加危险了！“哈哈哈！一路追着飞龙到这鬼地方，终于算是有点收获了！”岩石的背后钻出一位女性，她奸笑地走向蕾娜。“你想把飞龙怎么样？！”巴茨愤怒地问道。“哎呀！小帅哥，你这都不知道啊？飞龙的角可是很值钱的哦。”那个邪恶的女人又看了看躺在地上的蕾娜，“看看这是谁啊？竟然是泰肯城的公主！哈哈哈！把她送给我老公的话，一定是件不错的礼物啊。”“住手！！！”从巴茨的身后传来一个声音，那正是珐利斯。她看了看悬崖的宽度，向后退了几步开始助跑奋力一跳竟然越过了悬崖来到山地的另一面。不料她刚刚站稳，山地又出现了塌陷，珐利斯始料不及随着石块一起摔落了下去。“珐利斯！！”巴茨与加拉夫怎么也不敢相信眼前发生的一切，难道说他们的伙伴就这样离开自己了吗？“我是不会死的……”悬崖下传来了一个熟悉声音，是珐利斯！！在摔落下去的一瞬间，她抓住了山壁表面的石块，又顽强的爬了上来。珐利斯从腰间解下一根绳索，“巴茨！接住！”她奋力将它抛向巴茨的方向，巴茨接过绳索后跟珐利斯一起将它的两端固定在地面上，这样在悬崖之间就形成一座人工的桥梁。当巴茨与加拉夫两个人顺着绳索来到珐利斯身边的时候。那个坏女人也刚好赶到山崖的边上，看到自己的阴谋可能无法实现，她开始大声呼救，在她的身后又走出来一个形象极为丑陋的男性怪物，“老公！帮我把这些垃圾人类都收拾掉！”原来如此，这是一对作恶多端的怪物夫妻。既然是这样也没什么好说的，暗算蕾娜的账现在就要跟他们算清了！

虽然战斗的队伍少了蕾娜，但为了给她报仇大家都奋力作战，三个人的力量也足以战胜对手。这对邪恶的夫妻最终还是丧命在勇者的长剑和魔法下，也许到死那一刻他们都不会明白，生命与和平对这个世界来说是多么的重要。激战过后大家都没顾得上休息，赶忙来到蕾娜的身边查看她的伤势。虽然箭伤并不严重，但让人气愤的是这竟然是一只毒箭？！必须尽快给蕾娜解毒才可以！此时的蕾娜意识还很模糊，口中不断念叨着：“父亲……飞龙……”还没等珐利斯将解毒的药草给蕾娜吃下，蕾娜好像看到了什么……她推开众人，吃力的站起身来，并朝着山顶的方向走去。大家顺着蕾娜前进的方向望去，都明白了……虽然此时所有人心里都很担心，但却没有人再去阻止蕾娜……

那是飞龙，山顶上，盘旋着一只受伤的飞龙。可能是利用最后的一丝力气飞到这里，此时的飞龙眼睛微闭，奄奄一息。在它的身边有许多的毒草，而飞龙草就在毒草丛后面的悬崖边上。现在的飞龙已经没有力气来取得飞龙草为自己疗伤了……“飞龙……”蕾娜眼含着泪水，“不要急，我这就给你疗伤……你不会死的……”“蕾娜！你在干什么？！你身上还中着毒呢！”珐利斯冲着她大喊道。“不要紧，你们都别过来，我这就去拿飞龙草给飞龙疗伤……”蕾娜转过身冲大家笑了笑，一只脚已经踏入了含有剧毒的草丛中……

未完待续



基本操作

Start	暂停菜单
方向键（摇杆）	移动
○	收起武器、调查物品
×	拿出武器、发动攻击
□	防御
□+方向键	回避动作
防御时按方向键	发动反击
R	更换武器（狼） 更换灵力盘（春歌）
L	更换角色

武器系统

狼的武器：刀剑、枪棍、护手。

相生相克

刀剑〉护手，枪棍〉刀剑，护手〉枪棍。

武器特征

刀剑：攻击力和攻击范围都很平均，使用时移动速度稍慢。

枪棍：攻击力很高，攻击范围宽广，使用时移动速度迟钝。

护手：攻击力较低，攻击范围狭窄，使用时移动速度不变。

按R键更换武器。

春歌的攻击方式：灵力攻击。

灵力是一种在西马流传的不可思议力量。需要跳灵力舞才能发挥其效果。灵力舞的效果分为：灵力、炎气、冻气、风虎、回生。

灵力：源自灵力印的力量，无论遇到何种敌人，都能对其造成伤害。

炎气和冻气：冷热两种属性相反的力量，用相反属性攻击敌人效果最佳。

风虎：风之力量，能把春歌周围的敌人吹飞。

回生：能恢复受伤队员的体力。

武功设定

狼

武术家都是以记载了技巧的拳谱为范本，编制成各式各样的攻击连续技。

拳谱分为特定武器专用和任何武器都能使用两种。

将复数的拳谱排列并镶入武艺录后，将会变化成为能使用的连续技。

武艺录最多能装备5种。按R键更换武艺录，更换武艺录时也会同时更换武器。

春歌

灵力舞是以记载舞型的灵子印为范本跳出的舞蹈。

灵子印分为“爆子印”和“符灵子印”两种。

爆子印中记载了能“发动”灵力神奇力量的舞型。能发动的灵力效果，会因爆子印的种类而不同。

符灵子印中记载了能“累计”灵力神奇力量的舞型。能够累积的灵力指数，会因符灵子印的种类而不同。越复杂的舞型，越能积累更多的灵力。

需先将灵子印镶入灵力盘，才能跳出灵力舞。再者，排列数枚符灵子印后，若镶入爆子印，能发动更加强悍的灵力。

灵力盘同样最多装备5种。按R键切换，更换灵力盘时也会同时更换灵力舞。

任务说明

任务1，武赖测试·武术家专用：按照知柰的要求，组合狼的武艺录攻击方式。然后练习一次。

任务2，武赖测试·舞姬专用：按照知柰的要求，组合春歌的灵力舞攻击方式。然后练习一次。

任务3，购买午餐：在任务人旁边的窗口购买5个包儿，交给旁边的任务人。

任务4，泥芋配送：从武赖局出来，沿左侧前行，再沿左侧楼梯上去，在左侧小摊上购买3个泥芋。再从三番街成金坡上的烤鸭店旁小路进入，在地下墓地入口交给接受人。

任务5，击退子射人影：来到地下墓地中，在尽头干掉15只子射人影。

任务6，筹措食材：来到城门口，选择“马高原”。反复进出刷新，打一种兔子样的怪物获得5个九余腿。返回武赖局。

任务7，马高原的下级灵力殿调查：再次来到马高原，在第二个区域指定位置，切换春歌跳灵力舞。（灵力盘组合方式为：灵力之舞·二式、灵力之舞·一式、飞天之结）

任务8，收下介绍书：来到三番街成金坡的盘皇沌寺院，位置在三番街成金坡最左侧。在门前和僧侣对话，然后返回武赖局，和角落里的闷太对话完成任务。

任务9，离家鼹鼠的搜索：分别到三番街右翼西马桥、三番街盘皇广场、三番街地下墓地入口这三个地方，找到公告牌。删掉上面的文字，写下“If you see a giant flying squirrel with a blue ribbon,report to buraikyoku!”这句话。全部完成后返回武赖局交差即可。

任务10，处理遭废弃的暗机：这个任务的地点是地下墓地，在尽头有标记的房间中毁掉多个“暗机”。

任务11，酩酊大醉的巨汉：这个任务不用跑腿了。和武赖局大厅角落里的闷太说话，话不投机来到外面较量。打胜他后返回屋里，和他说话后完成任务。

任务12，讨伐七恶枪兵：到大门口选择玉川区域，来到玉川第二个区域干掉枪兵。

任务13，一个小小的委托：到三番街盗贼市场茶坊，购买4700两的优质茶。然后返回武赖局完成任务。

任务14，灵力盘的材料调度：找到一个“九余的甲壳”。到玉川去打红色九余，多进出几次刷怪。获得后返回武赖局。如果中毒，最简单的方式是到武赖局二楼休息康复。

任务15，银两贷款：到大西马运河的中州，找到叫做浩泊的男人，给他1000两。

任务16，母亲的模样：到三番街盗贼市场，和左侧老板娘对话，任务就完成了。

任务17，击退四处洒粪的黄翼征偶：这个任务的地点是玉川，来到这里在第一个区域的红色指示地点消灭怪鸟。

任务18，岩石?闻磷?的击退：到马高原的第一区域，在红色指示地点消灭所有甲克怪即可。

任务19，击退恶魔植物（代受）：到二番街红色指示位置，找到库叶。交谈后到出城到东辉魔狩沙漠。向上走干掉巨大的食人花“屈逸”。

任务20，刃边流母龙武究竟在何方：再次出城来到东辉魔狩沙漠。来到这里的第二个区域是一片巨大的沙漠，一直向上走来到刃边流母龙。然后返回武赖局完成任务。

任务21，击退吵死人的噪音鸟：来到三番街下水道入口，进入来到最里面房间，干掉所有出现的怪鸟。关闭的铁门可以空手打开。

任务22，商店的宣传工作：这个任务完成方式和任务9一样，在公告牌上写字。不过这次是二番街的两块公告牌。来到这两块公告牌，删掉原话，写上：For tea cakes,head to Thief plaza.The steamed sweet potatoes are the best!

任务23，三大食材·山药芋的搜寻：到盐五浓留湖杀甲壳怪，收集掉落的山药



芋1枚。然后交给二番街酒店厨师摩流。

任务24，夺还宝物：到东辉魔狩沙漠前方红色标记处，干掉一只怪鸟后出现一个箱子。得到里面“可爱的内衣”。

任务25，歼灭斑痕人：到玉川第一个区域，干掉20个红色斑痕人。

任务26，黄色的闻磷！？：出城到盐五浓留湖，干掉这里的几只小甲壳怪即可。

任务27，银两贷款・续篇：到二番街红色标记处，给洁泊5000两银子完成任务。

任务28，武器的材料筹备：到三番街地下墓地杀死甲壳怪获得“闻磷的甲壳”，得到2个后返回武赖局任务完成。

任务29，调查小灵力殿：按照顺序完成任务的话，现在春歌不在，所以只有等春歌回来才能完成这个任务。到盐五浓流湖，入口的右侧来到灵力殿。

任务30，讨伐沙漠之诱拐团吧：到东辉魔狩沙漠第二个区域巨大沙漠，干掉10个诱拐团员。

任务31，诱拐团的讨伐：到二番街地下墓地一层干掉20个诱拐团员。

任务32，歼灭湖拔的祸害・斑痕人：到盐五浓留湖第二个区域巨大沙漠，干掉20个斑痕人。

任务33，离奇失踪之士兵的下落：先到三番街左翼西马桥找到“余亮”，然后到二番街长枪店前找到“野恕武”，交谈后去三番街右翼西马桥找到“空吕”，交谈后任务完成。

任务34，魔都青湖的中和作业：先到二番街红色标记处找到“布时伊”，交谈后前往沙漠前方的魔都・刃边六母龙武净化湖水。

任务35，银散跑进房间里了！：到三番街房间地下水道附近的红色标记中，把蜘蛛怪全部干掉。

任务36，定期捕获射人影甲壳：出城到东辉魔狩沙漠杀甲壳蛇，收集12个射人影甲壳后完成任务。

任务37，定期捕获计蒙的鱼鳍：类似任务39。出城到盐五浓留湖，在第二个区域的湖中杀死怪鱼，得到计蒙的鱼鳍，收集到12个完成任务。

任务38，对麻痹毒有效的花：出城到东辉魔狩沙漠杀大食人花，获得掉落的屈逸花。

任务39，商店宣传活动的反击：先到三番街西马水渠找“抚凌奈”得到广告语，然后把三番街和二番街的5块公告牌全部改为这句话。（Come eat in 2-bangai!3-bangai citizens half price!No burai.）

任务40，击退虹计蒙：出城到盐五浓留湖，在第二个区域的湖中杀掉一定数量的怪鱼。

任务41，武器店的材料筹备・二：出城到二番街的地下墓地，杀死金色蜘蛛得到掉落的金散毒，收集7个完成任务。

任务42：前往喜悦之灵力殿献纳舞：带着2~9喜悦之碎片出城到喜悦之灵力殿。干掉守护BOSS斧卿后，获得1号喜悦之碎片。然后调查前面板，按照如下顺序排列碎片：1中，2左上，3上中，4右上，5左中，6右中，7左中偏下，8左下，9右下。排列完成后调查面板，然后操作春歌在场地中间跳一段灵力舞（喜悦之谱），任务就完成了。

任务43：前往思念之灵力殿献纳舞：和任务42完成方式相同。带着2~9号愤怒之碎片去思念之灵力殿。干掉BOSS后获得1号碎片，然后排列碎片，排列方式和上面相同。最后跳灵力舞（思念之谱）完成任务。

任务44：前往恐惧之灵力殿献纳舞：和任务42完成方式相同。

任务45：前往愤怒之灵力殿献纳舞：和任务42完成方式相同。

任务46，武器的材料筹备・三：到都陆音出府地下设施中打怪，干掉飞行的小机器获得暗机残骸，收集3个完成任务。

任务47，破坏暴走的面机：到皇沌山脉第一个区域红色标记位置，干掉5个大机器人完成任务。

任务48，武器的材料筹备・四：到马高原杀怪得到喝狙皮，收集10个后完成任务。

任务49，击退斧卿：出城到玉川，向左侧前进在湖边红色标记处，干掉鸟怪完成任务。

任务50，搜索值钱的物品：到都陆音出府地下研究设施的里面找到红色标记处的宝箱，得到里面的“值钱物品梅”。

任务51，禁卫队召集：和伽罗来到一番街的军司令部，进入里面和大门旁边的绿萌对话。

任务52，武器店的饿材料筹备・五：到盐五浓留

湖的第二个场景，杀死湖里的怪鱼得到鱼鳍，收集5个完成任务。

任务53，听听学者说的话！：到二番街和喜善交谈，然后去一番街的帝都学院门前找到雉田。

任务54，面机爪的调度：到一番街地下墓地里面杀大机器人获得面机爪，掉落机率较小。

任务55，征求能击退斧卿的代理人：先到混沌山脉，前行到天领·都陆音出府。消灭鸟怪后获得斧卿头冠完成任务。

灵殿碎片取得方式

愤怒之碎片

愤怒之碎片一：打败愤怒之灵殿守卫
愤怒之碎片二：完成处理遭废弃暗机任务
愤怒之碎片三：西马水渠的宝箱中
愤怒之碎片四：完成银两贷款·续篇任务
愤怒之碎片五：三番街叶恋水道的商人处购得
愤怒之碎片六：同上
愤怒之碎片七：同上
愤怒之碎片八：同上
愤怒之碎片九：都陆音出府地下设施最深处的房间内的宝箱中

思念之碎片

思念之碎片一：打败思念之灵殿的守卫
思念之碎片二：完成银两贷款任务
思念之碎片三：三番街叶恋水道的商人处购得
思念之碎片四：同上
思念之碎片五：马高原第一区域的宝箱
思念之碎片六：三番街叶恋水道的商人处购得
思念之碎片七：皇沌山脉第一区域的宝箱
思念之碎片八：二番街地下墓地第一区域的宝箱
思念之碎片九：完成歼灭斑痕人任务

喜悦之碎片

喜悦之碎片一：打败喜悦之灵殿的守门神（飞鸟无敌强）
喜悦之碎片二：去三番街叶恋水道的商人处购买
喜悦之碎片三：都陆音出府场景一右上角宝箱
喜悦之碎片四：完成刃边流母龙武究竟在何方任务
喜悦之碎片五：去三番街叶恋水道的商人处购买
喜悦之碎片六：三番街成金坡的一个屋里宝箱
喜悦之碎片七：玉川场景1宝箱
喜悦之碎片八：去三番街叶恋水道的商人处购买
喜悦之碎片九：东辉魔狩沙漠第一场景宝箱

恐惧之碎片

恐惧之碎片一：打败恐惧之灵殿的守门神（机械人）
恐惧之碎片二：三番街叶恋水道的商人处购得
恐惧之碎片三：同上
恐惧之碎片四：同上
恐惧之碎片五：同上
恐惧之碎片六：同上
恐惧之碎片七：同上
恐惧之碎片八：同上
恐惧之碎片九：同上

故事情节



西马中心剧场四周坐着很多人。因为今天剧场改成了刑场，围观的观众来自各个番街，都在等待行刑的开始。今天被处决的人，除了场地中间那个性感的女人，还有理树家的家主“狼”殿下，所以才会招来这么多人围观吧！

狼的罪名是弑君。企图杀害西马第23代皇帝“西马·降菜拜音·母龙武”。

负责监斩的是仪镜家的“阿主泰”公子。他文武双全，人称“文剑公子”。站在阿主泰旁边的美人儿是他的妹妹“春歌”姑娘。相传理树和仪镜两家并不和睦，所以让阿主泰监斩狼再合适不过了。阿主泰左侧就是担任西马十人委员会议长的“卫前·斩”大人，他是西马的执政官——西马最具权威的人。听说阻止狼暗杀皇帝就是斩阁下的功劳，能担任执政官的人毕竟与众不同啊。而阿主泰刚当上西马十人委员会的委员，直接听命于斩大人。

时辰一到，狼被人押了上来。两个差人把他按倒在场地中的那个女人旁边。“你是军人吗？”女人说，“老娘我啊，是因为盗窃罪。不过我从没干过，仪镜家那个胡说八道的家伙，早晚会露出马脚的！”狼没有理会喋喋不休的



女人，愤怒地冲台上的斩喊道："说我企图暗杀西马皇帝？你竟能编造出如此荒唐的谎言！我一直把你当兄长看待，但也只到今天为止！阴谋陷害我，又不敢正视大审判的家伙，谁愿意拜为兄长！"斩显得很平静："我不记得我做了什么逃避。18年前的那天也一样……"说完交待了斩几句，转身离开了会场。



剩下的阿主泰冲着台下宣布狼犯了弑君罪，准备执行死刑。"我根本就没见过西马皇帝！"狼还在做最后的挣扎。可是到了这个时候，阿主泰已经完全不理会他说些什么了。"你还有什么遗言，我看在童年的交情上就听听吧！"

这显然是一个阴谋，也许是斩依靠自己的权势，没有证据就给狼定了莫须有的罪名。围观的人们对狼弑君有些怀疑，因为不会有人傻到冒这个险，更何况是名声显赫的理树家一家之主。他背了黑锅。但是狼早前神秘失踪，谁也不知道一年的时间里他发生了些什么事，此刻就连他本人都对自己有些疑问。

"最后的请求！代替我阻止大审判！阿主泰！"狼放弃了活命的希望，显然大审判比自己更重要。到了这个时刻，他只能把希望交给不能信任的人。围观的人群发出了阵阵呼声，不过阿主泰对这些话已经无动于衷，命令士兵准备行刑。

现在的西马大陆四面环海，中间镂空。整个大陆的形状就像一条弯曲的很厉害的香蕉。正中央的海面上竖立着一根巨大的银色柱子。人称"西马门"。西马门是整个大陆的圣地，也是西马神的象征。不过西马门不知道什么时候开始发生了奇怪的征兆，银白色的柱子从底端向上慢慢变红，并且不断向上蔓延。

300年前也曾会出现过这个现象，那是一场灾难。人称"大审判"。西马大陆遭到了浩劫，人们死伤过半。这次的征兆和大审判来临时非常相似，显然狼公子知道这件事情的严重性，甚至超过了他自己的生命。



阿主泰的妹妹春歌听到大审判这三个字后有些慌张，她犹豫了一下飞身跃到台下，快速来到狼的身前。"大哥，我们仪镜家是名门。大哥更是出类拔萃的精英，却执行这么愚昧的制裁。这么做只会败坏仪镜家的名誉！""春歌，斩阁下已经进行了充分的验证，没有我们多事插嘴怀疑的余地！""大哥就这么相信斩大人的话吗？"阿主泰道："我是军人啊，春歌。"他是军人，忠于上司的军人。春歌心里更为自己家门的名声着想，所以还是义无反顾的救下了狼。



二人打败前来阻止的士兵，阿主泰害怕伤害到妹妹不敢大力阻止，二人比较顺利地跑出了刑场。趁着慌乱，那个自称老娘的女人也逃离了刑场。

帝都二番街

春歌和狼逃到了外面，跑过几条街道避开了追赶的士兵。二人商量去帝都三番街躲避逮捕。因为那里是个混乱的区域，里面有许多野蛮的流氓和罪犯，所以比较适合现在处境的狼藏身。



在帝都二番街的角落里，气喘吁吁的二人停下来暂时休息。“春歌，好久不见了。”“嗯，大概十年了吧！”春歌有些羞涩的解释说，出手救狼是因为不想污染了仪镜家的名誉，并不是个人原因。然后拿出手帕给狼擦汗。

当她摸到狼头上的徽记时，狼突然脑海里闪过一个莫名恐惧的记忆，用力地挡开了她的手。春歌生气地看着狼，不知道怎么招惹了他。狼察觉了自己的失礼，赶忙解释道：“5岁那年，我似乎神秘地失踪过，回来后头上就有了这个徽记。”



当然，狼自己也不知道失踪到底发生了什么。也是狼回来后，春歌的家人就不让她和狼见面了。春歌又好奇地问：“刚才……为何比起保身，更希望优先处理大审判？”“很久以前曾发生的大审判，你小时候应该听说过吧？巨大的火球袭击了这座大西马岛，导致盘皇海的诞生，并令西马半数以上的百姓丧生。谁敢说这次也是会造成一个海罢了？”他又说，“何况……阻止大审判，是我父亲留下的遗言……”

大审判不仅造成生灵涂炭，还造成了一个海。二人来到帝都三番街，春歌不免为狼担心起来。因为她知道大哥的剑法出众，在家族中是最卓越的。这次逃命是由于大哥怕伤害到自己才手下留情的，所以下次很可能就没这么好运了。一旁的狼看着焦虑的春歌，误会为她害怕进入前面的三番街，对春歌“关心”地说道：“前面是一番街的人都纷纷躲避的三番街，为难了养尊处优的大小姐。”春歌没多说，生气地“哼”了一声，大步向前走去。

帝都三番街



“果然跑出来了呦！”刚踏进三番街，那个自称老娘的女人在墙角旁闪出。“谢谢你！”说完，她竟然上去就把狼抱住，并献上了一吻。春歌非常气愤，冲女人说道：“你居然这么不知廉耻！”女人没有理她，抱着狼温柔地说：“你在找安全的地方吧？我给你推荐个地方。”女人推荐狼去三番街的武赖局避难，说完转身就走了。春歌很讨厌这个傲慢、不知廉耻的粗鲁女人，所以劝狼不要去，因为她的话不值得相信。不过他俩暂时没有其他地方可去，最后也只能先去那里看看了。

三番街武赖局

二人从三番街左翼西马桥到西马水渠，再到成金坡上，最后来到武赖局。一些衣着褴褛的人士穿梭在武赖局周围。武赖局的内部更像一个酒店，靠墙角的位置有桌椅板凳尤其相似。大厅中有很多窗口，好像钱庄当铺，里面当然是一些服务人员。



“来得好。”那个女人说道。和她交谈得知，这个女人的名字叫做“马卯民留·知奈”，江湖上人送外号“千手破竹”。她就是这个武赖局的局长，也就是这里的老大。她告诉狼，这座武赖局本来就是一群自认本事高强的“武赖”们，接受帝都四方发出的各种委托，来接受任务以便赚取金钱的场所。赏金从1两到100万两都有，委托的任务也是千奇百怪。其中自然就有些走险路的买卖，而“老娘”这次并不是冤案。他们每次行动失败的话，都会毁灭证据。但是这次被抓是不小心留下了把柄。

知奈和狼交谈过程中，春歌始终插不上嘴，确切的说是知奈完全并不理她。谈不上谁对谁错，这也许就是两种天壤之别环境中的人互相不能理解。被冷落的春歌自然非常生气，不过她也是第一次听说这种工作。知奈毫不留情地讽刺道：“对一番街的有钱人而言，或许都是事不关己吧！”说完她转身就走了。



这里聚集着很多无法在江湖正常谋生的人，也有做了坏事而在此隐遁的人。大小姐春歌对这个地方自然没有好感，但是狼却认为这里很适合现在的自己。交谈中得知，狼和春歌已经整整十多年没见了。从马央大战结束后，两家都有了矛盾，但是不知道矛盾是怎么产生的。狼觉得刺杀西马皇帝的罪名是无稽之谈，所以两家的矛盾很可能也是斩一手策划出来的。而狼的父亲死后半年，他就自然而然地当上了理树家的家主。

在接受了斩的命令后，狼和阿主泰一起为准备第二次央封进攻而编制部队。就在这时，突然他被抓进了大牢，罪名是企图刺杀皇帝。这件事有蹊跷，如果有罪，阿主泰也该同罪。所以狼很可能得罪了某些人，以至于遭到了陷害。春歌内心觉得狼还不是这种坏人，并且没有证据证明刺杀皇帝的罪名，所以她相信狼。似乎她内心也喜欢这个粗鲁的男人。

二人商量后决定，阻止大审判才是首要任务。狼去找西马皇帝，让皇帝明白比起第二次进攻央封，阻止大审判才是更重要的事。因为朱红的斑迹一旦抵达西马门顶端，大审判就爆发了。狼作为军人的职责是保护国家和民众，决定去劝说皇帝。到时候如果皇帝不听劝告的话，就只有真的暗杀皇帝以阻止进攻！

春歌听了狼的话，对大哥和奶妈曾经对她讲的故事表示怀疑。随后她说有个办法是阻止大审判的捷径——那就是去雪华宫殿找文官“皇沌”。狼认为文官皇沌是西马神智慧的象征，和武臣“盘皇”并列都是神圣的象征，自然不是轻易能够见到的。何况那座雪华宫殿，只有能跳灵力舞的仪镜家女人才能接近。
他忘了春歌就是仪镜家的女人。

灵力是盘旋于西马的根源之气，万物的力量根源，更是皇沌的宝贵食量。所以前往灵力殿跳灵力舞贡献给皇沌，是仪镜家代代相传的重要使命。春歌得意地说自己得到过母亲细心传授的灵力舞，那是仪镜家女人必备的修养。经过春歌的提醒，狼恍然大悟，决定到时候自己则装扮成护卫一起进入灵力殿。



就在这时，“老娘”知奈从外面回来了，显然她听到了二人的谈话。“狼，灵力殿已经被斩下令毁掉了！”“五处全都变成了废墟。理由没有人知道，似乎是在老娘和狼你入狱的时候干的。”

斩断了狼的后路。甚至春歌都不知道这件事。

如今受到缺乏灵力影响的“皇沌”进入了沉眠。唤醒他需要借助灵力，所以首要的任务变成了修复灵力殿，春歌坚定的表示自己愿意跳灵力舞解救危难。知奈在一旁嘲讽道：“说这种大话，这种事是在温室中长大的大小姐能担任的吗？”“唉呦~那么是在三番街长大的女头目能担任的吗？”这次春歌终于出了一口气。狼阻止了二人的争吵，要求大家一起行动。最后众人商量决定：狼去见西马皇帝，春歌去见皇沌。

现在三人刚逃出来，显然不应该贸然行动，等风头小一些再出发不迟。灵力殿受损最严重的地方是皇沌雕像，跳灵力舞就是给雕像充加



能量。灵力殿在黄山北路的途中有两座，在黄山北路的两端海峡也各有一座，这总共是四座。最后一座则在雪华宫殿。熟悉情况的春歌说收集到所有碎片，就可以修复灵力殿的雕像。挽救雕像的方式已经很清楚了。



知柰认为狼不能贸然前往西马宫，因为现在守卫森严，去就等于送死。春歌想起有个笔友进入了西马宫，不如找她打探情况，就让她的宠物“梦查良”飞去笔友送了封信。知柰说手下发现灵力殿出现了凶暴的家伙，杀死了很多无赖局的好手。所以众人身处武赖局正是养精蓄锐，提升自身能力的时候。暂时接受一些委托，提高自身的能力，并收集雕像碎片，为修复灵力殿做准备。

武赖局的二楼可以供狼休息使用，不过这里的规矩是每次使用要付50两银子。经过两项简单的训练后，知柰批准狼和春歌正式成为武赖。初期的任务都非常简单，可以说非常弱智。比如，给武赖局的工作人员购买午餐；给老大妈送泥芋。偶尔几个杀敌的任务也很简单就完成了。得到了一些金钱，学会了一些招式，不过通过这些简单的任务，最大的好处是熟悉了番街周边的地形。

爱与恨

与此同时一番街的仪镜家，阿主泰正在担心妹妹的下落。他怀疑狼和妹妹发生了什么关系，虽然他俩小时候险些订下婚约。想到这里，阿主泰胸口宛如刀割。他爱妹妹爱得有些过分。要不是现在有要事缠身，阿主泰早就亲自动身去找妹妹了，不过现在他被一个重要的会议拖着



不能动身。这个会议是帝都十人委员全体会议，会议的内容是决定第二次封央大战的领导人。所以对阿主泰来说这次会议非常重要。阿主泰想到，如果十人委员会知道了他监斩失败的事，还有协同罪犯逃跑的是他的妹妹春歌，把他从委员会除名就是肯定的事了。所以必须隐瞒狼逃跑一事。想到这里，他命令手下全面搜索帝都，范围扩展至高原地区。目的只有一个——就是追踪春歌下落。狼呢？没有他的事了，因为他已经死了。

帝都二三番街之间的封锁解除了。



三番街的武赖局里的生活照旧。过了一段时间，春歌笔友的回信终于回来了。笔友在信里说没发现什么不同的情况。信里说了关于西马宫内封锁暗杀未遂消息的事。这封回信有用的消息不多，





所以狼显得很冷淡。春歌对他这种态度非常气愤。还有一次完成任务返回武赖局，春歌突然想到狼使用刀作为武器。这件事非常奇怪，因为在西马大陆，高贵的家族都使用剑为武器，而刀是普通

士兵使用的。她好奇地问狼这件事，狼却反驳说大小姐思考的事让人想不透。春歌对他越来越讨厌……

十人委员会议

斩坐在廊边悠闲地演奏着马头琴，阿主泰走过来深鞠一躬。原来是十人委员会会议马上就要开始了。十人委员会是为了审议和西马有关的各种事宜而特别设置的协会，是直接隶属于西马皇帝的机关。委员会的宗旨是一心为西马着想。

300年前的第一次央封进攻·马央大战。相传是为了平息寄居在西马门的西马神的震怒，也就是第一次大审判，需要“借用”邻国央封的“四神”和“宝剑”的力量，所以展开了残酷的战争。结果，尽管西马有“百胜万剑”称号的理树·罗带兵，和武臣“盘皇”的出马，仍然没有战胜央封。所以这次进攻的指挥至关重要！



“今天，那位勇敢的理树·罗将军的子孙——理树·狼，企图暗杀皇帝！他企图以此终止第二次央封进攻。对他的这个行为，我个人万分愤怒！”斩大人又说道，“狼已经被处刑，相信诸公都已耳闻，所以目前空缺了第二次央封进攻的指挥官。”毫无疑问，斩推荐阿主泰。他俩似乎有着某种关系。

除了斩和阿主泰，其他八名议员都是以蒙面身份出席。气氛显得非常诡异。安侦委员认为，带兵进攻的将领不选择武将，而选用文将，是从来没有的事——这就是把士兵去送死。最后，斩用安侦儿子失踪这件丢人的事镇住了他，不过这次选举也只能到此为止了。

西马门上的红斑逐渐靠近顶端。

收集雕像碎片

狼和春歌又完成了一些任务，这些天收集到了一些雕像碎片。除此之外就是接任务挣钱，然后购买吃的和用品。某天狼刚回到武赖局，知奈问及“都陆音出府”的事。狼承认了是他当年率人摧毁了那里，当然行动是服从十人委员会的命令。知奈之所以想知道这件事，是因为她父亲的家乡就是那里。不过她父亲在那里被狼摧毁的一年前就已经失踪了，所以她还抱着希望，父亲也许还活着。春歌听后觉得狼是个粗暴固执的大坏蛋。她给狼讲述了自愿献身西门神的琴声女的故事，希望打动狼。不过狼对献身这种事非常不理解，认为春歌轻易就相信这种骗人的事很愚蠢。春歌自讨了无趣。西马门上的红斑离顶端更近了。

又过了一段时间，狼和春歌在沙漠中找到了“刃边流母龙”地区。这段时间的三番街日子，春歌觉得自己逐渐适应了这种生活。二人在二番街散步的时候被一匹漂亮的马吸引，而马的主人就是春歌的大哥阿主泰。狼和阿主泰仇人见面分外眼红，二人动手狼故意失手败给阿主泰，希望一旁的春歌上前解救他，以便刺激阿主泰。但是春歌却左右为难。

就在这时，一个名叫香州·伽罗的女人出现，她是西马皇帝进卫队首领。她用自己的身份制止了阿主泰，传达斩的命令让阿主泰去寻找大西马剑。当然，阿主泰绝不希望别人知道他失职监斩这件事，更何况是皇帝的近卫队首领。于是，假装狼是他的手下，暂时放了狼。狼则对春歌刚才的行为生气，可怜的春歌一气之下选择了跟大哥阿主泰回家。

离别和重逢



春歌跟着哥哥回到了仪镜家。回来后她非常苦闷，因为她发现自己已经对狼有了感情，虽然嘴上不承认。辗转反侧，经过了一番内心的挣扎，她还是选择了去找狼。向祖宗致歉后，她偷偷带走了仪镜家300年的传家宝“母龙武灵力盘”。她的目的地是皇沌山脉。

而在武赖局中的狼也和春歌一样，没有对方在身边的日子，感到莫名的空虚。但是狼碍于

面子，不肯在知奈面前承认，回绝了去找她。知奈看出了狼的心意，说她要自己去一番街找春歌。这时红斑离顶端更近了，审判即将到来。

离家的春歌独自走进了皇沌山脉。由于灵力殿的毁坏，这里曾经美丽的风景变成了皑皑雪原，被雪覆盖的地面看不到任何东西。春歌倔强的挪动着，但最终抵抗不住风雪倒在了雪里。

另一方面，知奈回到了武赖局，她把打探到的消息告诉狼：春歌已经独自离开了仪镜家，沿雪华宫殿方向走去。狼还是碍于面子，不好意思去救春歌。知奈看出了狼的心意，为了让狼去救春歌，她要求狼执行调查“都陆音出府”地下设施的任务。狼明白了知奈的好意，因为都陆音出府不可能存在地下设施，所以便顺坡下接受了任务。

来到皇沌山脉，狼在风雪中听到了春歌的宠物茶梦良的叫声。顺着声音方向摸索，在一个区域中找到了不知死活的春歌。这时一只巨型雪地怪兽正要向春歌进行最后的攻击……

干掉怪兽后，狼把奄奄一息的春歌救回武赖局。经过一段时间的调养，春歌身体慢慢康复。知奈问狼调查的结果，因为狼认为地下基地是不可能的事，所以没有结果。于是只能真的去一次，而康复的春歌竟然用“大侠”称呼狼，这件事让春歌对狼的态度有了很大的改观。

地下基地之谜



从皇沌山脉来到都陆音出府。这里曾经是繁华的城市，被狼毁灭之后多年过去，如今已变成萧瑟的废墟。二人感慨之后，春歌感到了狼冰冷外表下的火热内心。从废墟中的塌陷楼梯下去，二人找到了地下基地。这里是人工建造，并且出现了威力巨大的不同类型机器人守卫。在地下迷宫尽头，狼打开墙上的开关，眼前出现的场景让二人迷惑。

房间中是古怪的仪器，调查桌子上的资料发现，资料的撰写者竟然是斩。从文章来看，这些古怪的设备似乎是用来收集雷气，驱除西马门的朱红斑迹，从而阻止大审判。狼对这件事表示怀疑，而春歌对斩要阻止大审判深信不疑。那么为什么要破坏这个小城市呢？到此一切还都是谜。

修复灵力殿



通过这段时间的努力，狼和春歌收集到所有灵力殿碎片。到了修复灵力殿的时候了。配合春歌优美的灵力舞，二人逐个修复了四座灵力殿雕像。虽然每座灵力殿前面有一个神兽守护，但是这时候二人的能力足以对付它们。将四座灵力殿修复完成后，香州・伽罗出现带走了春歌，命令狼去皇宫“谒见之间”面见皇帝。

联手

原来西马的皇帝竟然是个女人，并且她的眼睛是瞎的。通过交谈得知，原来皇帝并没有实权，真正掌权的是斩。就在这时阿主泰赶来报告——伽罗掠走了春歌。原来伽罗是都陆音出府的幸存者。他们要将一个会跳灵力舞的女人抓来献祭，以便平息西马神的愤怒。

阿主泰为了妹妹甚至同意和狼联手，当然救出妹妹后再干掉狼也不迟。春歌危在旦夕，所以狼只能答应阿主泰，二人前往叹息之岛・不员辉梦土营救春歌。

来到叹息之岛・不员辉梦土东北方向的山洞中，在山洞最深处见到被绑在祭台上的春歌。情况紧急，二人赶忙上前把伽罗打败。就在阿主泰要了解伽罗的时候，狼阻止了他。阿主泰于



是向狼动手，这次遭到了春歌的阻止。阿主泰只好作罢，带着春歌离开。

狼唤醒了伽罗。伽罗告诉狼，斩想用大西马炮来阻止大审判，但是大西马炮的威力无人能够预料，所以她才抓住春歌，阻止大西马炮的发射。

面君

春歌来到谒见之间见到皇帝，知道了一件惊人的秘密。原来和春歌保持通信的笔友就是眼前的皇帝（由于皇帝的眼盲，所以通信都是由伽罗代笔的）。皇帝告诉了春歌大西马剑的踪影，原来皇帝在3年前派遣神偷从斩手上偷走了。这时候斩从门外走了进来，原来春歌是听信了斩的话，认为斩要用它来阻止大审判。向皇帝打探大西马剑的消息。皇帝把春歌当做最信任的朋友，所以讲了实情，而此时斩就在门外偷听……

狼和伽罗来到了西马宫本殿，看到皇帝自己摸索着前进。伽罗谢罪之后，皇帝竟然说她要去大西马炮所在地。因为之前春歌被斩带到了大西马炮发射地点，情况非常危急。狼和伽罗决定去大西马炮那里。按照皇帝的指示，狼从军司令部的地下道来到了大西马炮设置地。

阴谋得逞



众人赶到军司令部的地下道内部，春歌的灵力舞即将结束，大炮的能量补充已经完成了。狼见到大炮的结构和都陆音出府见到的相同，这真的是斩的行为！

“还活着吗？狼！不过我的大功已经告成了！”见到狼，斩有些惊讶。

正对着西马门的大西门炮发射了！一发光束轰到西马门的红斑上。难道真的能阻止大审判吗？

“这是成功的意思吗？”春歌惊恐的问。“斩！难道真的阻止了大审判？”狼也忍不住问道。“哈哈哈哈哈哈哈”一串长长的笑声，“你们这些愚蠢的人！”

原来恰恰相反，雷气不但不能驱逐红斑，还能对其起到活化作用——加速大审判的到来。毁灭都陆音出府的目的也是为了隐瞒地下试验。斩加速了大审判，他真的疯了吗？

“不要啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊~”春歌不能原谅自己，痛苦地抱头痛哭。“我跳了舞！作了无法挽回的事！”

“一切都即将结束了……大审判要开始了……”

在斩的狂笑中，大西马炮的副作用使大炮建筑倒塌。斩似乎也被压在了里面。

寻找大西马剑

众人醒来后，听说斩死了。来到皇宫内，众人做最后的一搏。伽罗提议皇帝借此机会解散十人委员会，并重新掌握兵权。知奈和伽罗前去调查大西门剑的下落。春歌妹妹前往雪华宫殿，修复最后的灵力殿。狼的任务是负责保护春歌。



就这样，狼保护春歌通过皇沌山脉的廊岩洞来到雪华宫殿。来到里面找到九片雕像碎片后，得到哀伤之谱，春歌跳灵力舞后，其他四座神殿产生共鸣。于是，瞬间雪原消融，万物恢复了生机。而神兽“皇沌”也苏醒了。

弑神者

醒来的皇沌给狼和春歌讲述了一个梦：梦见了斩和他的订婚妻子“琴声女”。斩和琴声女几乎每天都来给皇沌弹琴。但是有一天女人独自一人而来，女人让皇沌转告男人一些话。“告诉斩公子，我是自愿成为供品的，为了斩公子还有西马。我是斩公子已订亲的妻子，前世的渊源我们来世再相逢吧！所以，我不说再见。谢谢你，斩公子，让我献上内心的仰慕！”皇沌接着说，“那以后再也不见女人的身影。”

春歌已经泣不成声，而一旁的狼也伤感的明



白了这件事居然是真的。这之后女人不见了，斩也18年没有来过皇沌这里。

斩，没有听到这段没过门妻子的话语！于是，斩痛恨西马人，他要用大西马剑杀死西马神，要用大审判报复西马人！

皇沌告诉二人要想知道解救西马人们的方法，要求是永远不断马头琴声，春歌爽快地答应了。原来大审判就是西马神的降临，要解决大审判就要杀死西马神。而打败西马神的必要条件是使用大西马剑。大西马剑本出自西马门，被两个人从里面带了出来。而这两个人就是斩和狼！

“我根本没那个记忆……”“哦，对了。5岁那年我怕斩和娘一样消失，硬跟着斩去了很远的地方。回来后，已经1年时间过去了”狼想了起来。

狼头上的印迹就是穿越西马门的罪人之印。“慢着，斩为什么寻求大西门剑？”“……为了消灭神！”原来他为了守护未婚妻，而要杀神。

夺剑

知道真相的狼返回了武赖局。回来后发现伽罗被打成了重伤，知奈也被人带走了。从剑伤上看，也是阿主泰干的。二人来到刃边流母龙武，在里面得到石人之谱，使用灵力舞开启挡路的石门。一进去就看到一具骷髅，地上的箱子中是传说中的大西门剑。原来这个人用灵力在里面将门封住，只有灵力舞才能打开。

突然阿主泰现身和狼战在一处。使用大西门剑轻松地将他打败，他竟然卑鄙地用知奈要挟，狼只能用大西门剑交换。出人意料的是，阿主泰碰到大西门剑后就被灵力震开。原来没有进过西马门的人不能使用大西门剑！

这时斩突然出现！他拿到了大西门剑，并且一剑砍倒了阿主泰，然后剑锋对准了狼……

打败他后，斩用剑的灵力封住了石门出口。阿主泰临死之前，告诉春歌往南跑。

解救下来的知奈发现那具骷髅就是自己的父亲，泣不成声。

最后众人从下水道离开了这里。

杀神之战



众人来到西马宫本殿找找皇帝报告。让皇帝往皇山南侧撤离避难，但是皇帝拒绝离开，她要和子民共存亡。这时斩用大西马剑制造了一条通往西马门的灵力桥，于是狼和春歌来到斩的面前。

斩是为了给妻子报仇而报复西马国，陷害狼是为了铲除第二个可以使用大西门剑的人。一场恶战在所难免，经过激烈的战斗，狼打败了手持大西门剑的斩。

大审判就要开始了！斩看到自己的目的达到了，纵身向海中落下……



大审判即将开始！皇沌及时出现，它背起狼和春歌跑到了西马门顶端。皇沌用灵力编织为结界，把西马门神和狼二人包在里面。手持大西门剑的狼向神砍去……

胜利后的西马门朱红斑痕褪去。大西门剑消失。

尾声

3个月很快过去了。在众人和皇帝的聚会中，皇帝宣布收知奈为女儿。原来她和知奈的父亲神偷有过一段因缘。伽罗决定离开这里。春歌在名字中加入了理树两个字，并且肚子中有了孩子。狼拒绝了皇帝的好意，和春歌一起弹琴给皇沌听。坚守许下的诺言。

文责/剑纹

最近高达游戏真是一个接一个，这次的ACT版本素质是目前PSP里最高的。高达FAN一定不要错过。游戏中很多机体、人物和关卡非常多，出现都是需要过关评价的，下面的每一关提到的获得机体和人物都是第一次打时获得的，并不非常全。如果有的关卡没出现，那么就是你某一关评价不够高，所以没有出现。



基本操作



圆圈	主力武器
三角	格斗武器
方块	副武器
叉	冲刺
圆圈+三角	特殊攻击
L	防御
R	锁定
START	菜单
SELECT	改变视点
类比摇杆	锁定目标切换
L+圆圈	蓄力射击
L+三角	蓄力格斗
L+方块	武器切换
L+叉	蓄力冲刺
L+圆圈+三角	极限模式
叉+方块	变形

超级NT速成手册

■NT应该如何回避

身为一名NT，第一点就是要做到回避攻击很出色。别人怎么都打不到你，那你就是NT了。回避上遵循远距离战一直处于移动状态，但是要等对方发动攻击再进行冲刺回避，如果乱冲刺就会在僵直时间里遭到攻击。后期敌人会打提前量，所以冲刺回避时要稍微调整方向，跳跃是一种回避的好办法。混战中最好的回避方式是不要锁定敌人，因为一旦锁定敌人只要距离稍微接近冲刺就会以锁定目标为圆心进行移动。所以只有不锁定敌人才是最好的回避状态，即使不锁定敌人射击也会保持很高的精准度，只看小地图作战就是NT的战斗方法。

■NT应该如何射击

射击上看起来简单，其实很讲究。根据对方的状态要决定射击是否能打中。例如敌人侧向大幅移动时就很难击中，即使长按射击键打提

前量，它也会在子弹快打到时改变移动方式使得攻击落空，所以不推荐这种时候浪费弹药。当敌人开始略带前进的侧向移动或者前进时，就是射击的好时机，射击时按键时间略微长一点打一点提前量会让命中率大幅上升。

■NT应该如何格斗

格斗其实因为视角变化有时会有些混乱，不是很容易控制。但是有一个邪道招数是上一代就留下来的。那就是格斗不要出完，只出一段或者两段，这样敌人就不会倒地，反复用一段格斗攻击，再强如逆天强者阿姆罗也就是个木头人。但是这招在周围有敌人的状态下甚用。

推荐使用的机体



联邦侧

ジムスナイパー-II

就是吉姆狙击型，前作并不怎么好用，但是本作狙击枪的性能得意提升，前期一炮秒杀大部分杂鱼。不过使用并不是很容易，要等敌人向我们前进时才容易命中，最好就是把狙击枪当格斗武器使用，美其名曰：0距离炮。

アレックス



就是NT1，虽然它的武器只有一项，但是上弹比较快。最重要的就是它的SP攻击“腕部机关跑”威力十分强劲，推荐近距离使用，秒杀包括大扎姆在内的吉翁机体。



吉翁侧

ケンプファー

这部在0080中登场的强袭机体强得一塌糊涂。3项武器中霰弹枪近战威力极大；双火箭筒比诸多单火箭筒的单位都强得多；飞弹作用虽然不如前两那么王道，但是也可以在切换武器过程中放上两发。最强的还是它的SP攻击，全弹发射。持续时间长，威力极大，还是实弹系，I力场无效。真是可以说是游戏中攻击力最强的机体之一。

奥古侧

ガンダムMkII

这台机体与其说推荐，不如说只能使用这一台。对付精神高达的实弹武器也就只有它和百式比较管用了。SP技不是很好用，所以选择它也是无奈的选择。如果觉得不顺手那就使用里克迪亚斯吧。得到Z高达时剧情关卡都完了……

提坦斯侧

ガンダムMkII

还是高达，但是提坦斯的要比奥古的好用，主要还是SP攻击的变化，射击系SP攻击远远要比格斗系SP攻击来得实用。

游戏中很多机体、人物和关卡的出现都是需要过关评价的，下面的每一关提到的获得机体和人物都是第一次打时获得的，并不全，后面会给出详细列表。如果有的关卡没出现，那么就是你某一关评价不够高，所以没有出现。

地球联邦路线

地球反攻作战

沙上の侦察部队　D

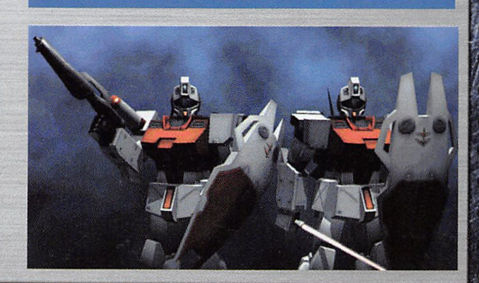
地图：沙漠	时间：10分钟
任务：击坠敌MS	

非常简单的上手人物，注意不要一直往前冲刺就好。第一次游戏只要消灭3只MS，第二次则多台陆上艇。

胜利の身代金　C

地图：峡谷	时间：5分钟
任务：回收箱子到运输舰	

对新手来说可以说是比较难的任务了，因为游戏的锁定非常不友好，在锁定箱子举起后要调整回运输舰的方向十分困难。回到运输舰后按方块键是放下箱子。初期机体喷射和速度也不足，第一次的话就玩能过关就好了。注意一定时间有敌方MS出现。



大河に隠れて D

地图：密林	时间：10分钟

任务：击坠敌人，保护入口

敌人是一些扎古和考克，当心考克的光束射击，被打到可是很疼的。不要因为追击敌人而离入口太远，不然很有可能被别的MS偷袭而失败。

获得机体：ジムコマンド

ランバ.ラル特攻！ A

地图：沙漠	时间：10分钟

任务：保护白色木马，击破敌人

第一个A级任务，敌人数量不少，不过扎古马捷拉炮装备比较弱，没什么威胁。消灭一定数量的敌人后兰巴出现，给予这位沙漠的豪爽男人以安息吧！

获得机体：ガンタンク连同驾驶员小林隼人



分支路线2 オーストラリア战线

抵抗势力包围网 C

地图：军港	时间：3分钟

任务：击坠敌战舰

很简单的一关，稍微注意一下扎古指挥官机的火箭筒。如果想省事的话就飞到敌战舰上，然后锁定敌机朝下射击。

获得机体：ジム(WD)

分支路线1 欧洲战线

上陆阻止作战 C

地图：群岛	时间：3分钟

任务：全灭敌人降下部队

非常简单的关卡，敌人还是扎古和考克，最后会出现老虎。战斗后会得到联邦侧主力机体吉姆狙击型Ⅱ，这是初期最好用的MS之一，后面很长时间都要依靠这台强劲的机体了。

获得机体：ジムスナイパーⅡ（吉姆狙击型Ⅱ）

悪魔の馆 C

地图：沙漠	时间：10分钟

任务：击破讯驰的武装，然后全灭敌MS

注意只能击破讯驰的武装，绝对不能击坠它，否则任务失败。但是由于游戏的锁定居然不能锁定它的武装部分。开始先消灭扎古，之后跳到讯驰背部开一枪击破它背部的炮。然后冲刺到讯驰的前面，然后跳跃起来让射击的射角正好击中讯驰前方的两门炮的位置就可以了。途中也许会出现敌MS，等解除讯驰武装后再料理掉。本关获得的机体是可以作为主力机体的吉姆狙击型(WD)。

获得机体：ジムスナイパーⅡ(WD)

雪の遭难者 C

地图：雪山	时间：5分钟

任务：击坠敌部队,之后防御降落的运输机

很简单的任务，敌人也不强，如果使用上一关的狙击型GM的话注意要近身来作战。消灭一定敌人后会提示你回到运输机处。然后胜利条件是撤退到黄线位置，途中会有敌人增援出现，可以全部消灭得到高评价，也可以无视其直接完成任务，就看玩家当时的需要了。



南极条约违反 B

地图：山岳基地	时间：5分钟

任务：保护核武器储存库，击坠敌MS

本任务是保护核设施不被接近，多用蓄力喷射加快接近敌人。敌人实力并不强，再消灭一定数量的老虎和扎古后会出现大魔带2扎古的编队，小心应付，用SP技可以快速结束战斗。

获得机体：ガンキャノン＋驾驶员凯

オデッサ作战

空の狙击手 C

地图：群岛	时间：3分钟

任务：保护友军，到达限定时间

这一关不需要到处跑，最好就是站在地图中心等待敌人的逐个出现，还是扎古和考克的组合，已经完全习惯了。时间到达后过关。

获得机体：陆战型高达

迫击！トリプル.ドム A

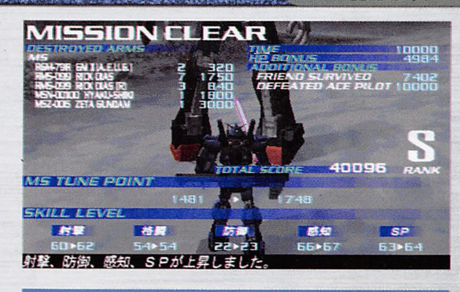
地图：山岳基地	时间：10分钟

任务：保护白色木马，击坠敌MS

目前最难的关卡，推荐使用吉姆狙击型2。前期就有5台扎古蹭己方的血，一定要把损伤减少在80%以内。之后全宇宙最萌的三位大叔“黑色激萌三连星”在地图上方出现。千万不可一味硬拼，不然三位一体的攻击可不是开玩笑，HP少点的机体两枚炮弹就完蛋了。一定要拉开距离，让木马做诱饵吸引一些火力，然后用蓄力射击逐一击破。

邪道打法：为了防止动作苦手的玩家被卡，来一个无伤打法。看到地图上方有一堵墙了吗?三大叔出现后就在墙后边的沟渠里。而我们就站在墙另一边的下方。这样3大叔因为行动先后不同，会分别跳跃过墙，这时正好落在我们前方并且背对我们……请不要客气，华丽的推倒他们吧!

获得机体：DB1号机



オデッサ激战 B

地图：山岳基地	时间：3分钟

任务：击坠HLV

前作的击破任务很简单，锁定目标攻击就可以了。不过本作似乎为了增加难度，故意在有敌机的情况下不能锁定目标，除非消灭所有护卫机体。不过上有政策，下有对策。其实只要绕到目标后面，然后锁定敌机，让目标挡在敌机的前面，剩下的就是不断的射击了。

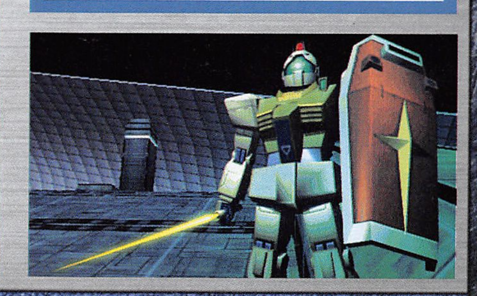
获得机体：陆战型高达（吉姆头）

骑士の本怀 A

地图：市街地	时间：10分钟

任务：全部击破敌人

此关卡并不难，敌人的大魔和老虎都是直接接近我方机体，这样如果用吉姆狙击的话很快就可以使用狙击枪的强大威力消灭他们。击破陆上艇之后会出现吉翁新型机体伊夫立特，它动作很快，要小心它的近身攻击，射击的威力也要注意，不要吃完一梭子弹哦！当它的HP减少一定程度后会爆发EXAM系统，此时攻击力大增，速度加快而且受创无僵直，除非它HP很少，不然不要近战，用射击就可以消灭HP所剩不多的它。



武人の理想　A

地图：废墟	时间：10分钟

任务：保护我方钢坦克

这时08MS小队的情节，不要离钢坦克太远，不然容易被消灭。击破数台扎古后老虎特装型登场，速度极快，要尽快消灭，不然我方钢坦克十分危险。

获得机体：EZ−8

震える战场　B

地图：密林	时间：3分钟

任务：保护EZ−8，消灭敌人

这次任务还是MS08小队的剧情，这次天田四郎和爱娜都将登场。开始消灭一定数量的杂兵后空中MA阿普萨拉斯出现，它的移动比起以前快了很多，光束威力更是极大，不只要小心光束炮，副武器放出电子立场是大范围攻击，小心应付。

获得人物：天田四郎

分支路线3　所罗门攻略战

所罗门攻略战　B

地图：要塞外壁	时间：10分钟

任务：击坠包含炮台在内的全部敌机

此战不推荐用吉姆狙击，因为击毁炮台仅仅需要一炮，使用狙击型会浪费一些时间。所以改用得到不久的高达吧，以高达的性能，可以很快过关。尽量拿到高评价。

白き狼　B

地图：月面	时间：3分钟

任务：保护战舰，击破敌机

本关是大名鼎鼎的白狼的特殊关卡，我方出来就驾驶着巴斯塔炮座。本来以为这移动缓慢的玩意会比较难用，没想到非常顺手。只要把炮口对准了敌机，不断的发射吧！超级爽快的关卡。

获得机体：GM COMMAND(S)

霧が晴れたら　B

地图：市街地	时间：10分钟

任务：保护建筑物，消灭敌人

0080的剧情关，敌人出现勇士。消灭一定敌人后会出现NT－1为援军，敌人会出现巴尼。有了NT1帮忙可以很快结束战斗。

获得机体：アレックス（NT1）＋驾驶员克丽丝



所罗门潜入　B

地图：要塞内部	时间：10分钟

任务：进入要塞中心

新型的关卡，类似走迷宫的感觉，不过基本不会迷路，跟着可以锁定的开关走就可以到达终点了。路途上会有不少敌人，而且很多是3机出现的，要小心作战，再强的技术被围攻也是没有什么好下场的。最深处发现大扎姆。

恐怖！机动ビグ.ザム　A

地图：要塞外壁	时间：10分钟

任务：全灭敌人

第一个忠告，不要开光束炮为主力的MS去和BIG打，你会哭的。敌人数量非常的多，要小心对付，之后有战舰出现，击坠它！在大扎姆出现后就集中攻击大扎姆吧！建议使用的机体是NT1，虽然它射击武器是光束武器，但是SP必杀技是实弹。在战斗前蓄满1条SP槽，然后冲刺到大扎姆脚下发动SP技，NT1的SP攻击近身威力很大，能秒杀大扎姆。

获得机体：高达5号机＋驾驶员菲尔德

コンスコン强袭 A

地图：月面	时间：5分钟
任务：击坠12台里克大魔并且保卫白色木马	

敌人是12台里克大魔，实力不输先前的黑色激萌三大叔，特别是火箭炮的追踪性能优秀，对回避能力的要求很高，而且这一战只能以技术取胜，没有窍门了哦。还好有个友军做炮灰。消灭大魔后会出现敌战舰，灭之。

テクサスの攻防 A

地图：峡谷	时间：10分钟
任务：全灭敌MS	

开始有台强人，把它的HP削减到一定程度或者击坠后，我们伟大的NT总帅夏亚终于第一次登场，搭乘机体是夏亚专用勇士。他的勇士速度极快，HP和装甲也很高，而且在HP不到10%的时候会撤退，要拿S必须击坠他，否则分数不够的。所以不推荐白刃战，还是老办法用吉姆狙击型妙杀他吧！

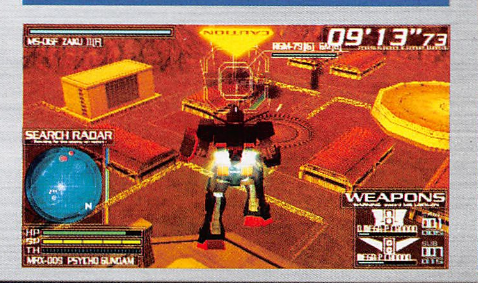
分支路线4 ジャブロ－防卫战

ジャブロ－降下阻止 B

地图：密林	时间：10分钟
任务：保护基地入口，击坠敌降下部队	

本任务敌人比以前加强那么一些，但是总体威胁不大。击坠一定数量敌机后空中会出现大水牛轰炸机，迅速消灭它。总体来说没有难度的一关。尽力拿到S级的评价。

获得机体：マドロック＋驾驶员艾嘉



地下防卫战线 B

地图：地下基地	时间：10分钟
任务：守卫基地，全灭敌MS	

对方前进速度比较慢，如果决定出击消灭他们的话记得速战速决。敌人也不强，都是水陆MS兹考克之类。消灭一定数量的杂兵后还会出现新型水陆MS，不过他们的下场还是会和之前的一样。

银岭を渡る B

地图：雪山	时间：3分钟
任务：保护吉姆狙击型一直到时间结束	

完整的3分钟任务，除了失败不会提前结束。敌人的大魔的火箭筒对吉姆狙击威胁相当大，要第一时间消灭。敌人会在3分钟内不断出现，好好爽快一把吧！坚持3分钟后敌方大水牛出现，吉姆狙击会击破它然后过关。

海底を探して B

地图：群岛	时间：10分钟
任务：保护讯驰，回收海底的箱子，直到讯驰脱离区域	

又是非常麻烦拣东西任务，敌人增援是无限的，要注意保留HP。拣完东西后专心护卫战舰。敌人还是兹考克之类，因为它们在水中有速度加成，所以和他们玩射击战或者格斗战都很不舒服。

ジャブロ－に散る A

地图：地下基地	时间：10分钟
任务：保护基地，击坠敌MS	

再次保护任务，这次不需要留在基地守卫，以出击为主吧！迅速消灭一定数量的兹考克以后，总帅夏亚驾驶其专用的考克连带2机出现，冲上去用SP技解决他们吧！S评价比较轻松。

获得机体：プロト・ガンダム和ガンダム4号机＋驾驶员鲁斯

ア.バオア.クー攻略战

星は瞬く　A

地图：要塞外壁	时间：10分钟

任务：击破所有炮台，从要塞内部破坏入口

这一战和所罗门攻略战很相似，我方有一名炮灰。敌人数量非常多，而且在消灭敌人前是不能锁定炮台的，当然炮台是没有攻击力的，不要被骗了。消灭敌人后万年怨灵拉拉出现，驾驶的NT专用MA艾尔美斯，NT武器威力还是相当强劲的，有好的SP技就一次给予她致命一击免得受损太大。之后消灭炮台，突破大门后就结束了。

获得机体：DB3号机

追迹の果て　A

地形：殖民地外壁	时间：10分钟

任务：全灭敌MS

本次任务是消灭被盗取的搭载了EXAM系统的命运高达2号机，当心他爆发EXAM系统后的攻击，尽量用SP技一次妙杀他。除此之外没什么难点。

宇宙要塞ア.バオア.クー　A

地图：要塞深部	时间：10分钟

任务：全灭敌MS

和所罗门要塞内部战差不多，不断前进就好。沿途敌人都是3机出现，要小心对付。最深处消灭一台黑色勇士以后逃脱就可以过关。

获得机体：重装高达

真红の稲妻　A

地图：殖民地外壁	时间：10分钟

任务：保护战舰，击坠敌MS

又要推倒一位吉翁王牌驾驶员，他的专用勇士速度还是非常快，虽然都是红色，按照感觉来说他应该比夏亚更强一些，只是夏亚占了NT的便宜而已。而且之前的杂兵比较强，如果不注意会有些危险。



决战　S

地图：要塞外壁	时间：10分钟

任务：击坠吉翁号

夏亚大人驾驶着强大的吉翁号十分难对付，而且还会出现杂兵出来搞局，如果一不小心就会被围攻而死。建议出现杂兵后先收拾杂兵，吉翁号的攻击目前还没有什么威胁。在积蓄满SP后放一个SP技，把吉翁号打掉60%的HP后就会发生剧情转移战场，这个时候就没有杂鱼搞局了。不过转移战场后吉翁号的攻击会变得凌厉，特别是转移后一开始就是打范围NT光束攻击，建议回避是跳跃后冲刺回避，之后慢慢蹭血。击坠后会和原著一样留个脑袋，脑袋移动很快，远处射击不容易击中，建议格斗或者近身射击。胜利后地球联邦篇就完结了。

获得机体：ガンダム（MC）



グリプス战役 宇宙

グリプス潜入　C

地图：要塞内部	时间：5分钟

任务：进入要塞内部

迷宫关卡，因为切换到了0087年Z高达的剧情，一年战争中的机体都不可以使用。只能使用GM II和里克迪亚斯，会稍微有些不顺手的感觉，推荐使用里克迪亚斯。面对为数不少的GM II，要谨慎，用不熟悉的机体进行混战可是很危险的。月第一次打的评价是D……

黒いガンダム B

地图：市街地	时间：5分钟
任务：护卫高达MKⅡ到达指定地点，击坠敌MS	

开始不用担心高达MKⅡ的安危，尽量多击坠敌人。击坠一定数量的MS之后，Z高达中卡谬的宿敌捷利德驾驶提坦斯的高达MKⅡ登场。用里克迪亚斯的SP技一口气击坠它吧！击坠捷利德后还会有一些敌MS登场。注意目标是让高达MKⅡ到达指定地点，而AI的卡谬也不知道吃了什么坏东西毫无智商可言，要是他直线前进时被一幢很高大楼挡住而且跳跃不过去的话，他就会在那里一直跳啊跳，无法前进。此时就需要我方把大楼击毁为他铺路。

获得机体：ガンダムMkⅡ（AEUG）+驾驶员卡谬

月の里側 A

地图：月面	时间：3分钟
任务：保护阿加玛脱离该区域。	

保护阿加玛是不成问题的，注意击坠一定敌人后出现的捷利德。他的猎犬速度和火力都是一流的！敌人会不断出现，慢慢歼灭他们。

获得机体：リック・ディアス（A）+驾驶员艾玛





交错する野心 A

地图：要塞外壁	时间：5分钟
任务：全灭敌MS	

这一任务难度比较高，消灭了几台比较强劲的MS后，战舰和西洛克会登场。不愧是把卡谬弄疯的木星的男人，他的可变MS加上一台猎犬，而我方当时还没有很好用的机体，所以战斗拖延越长越危险，尽量不要被围攻，利用岩石作为掩体躲避攻击。集中攻击战舰，击坠后过关，不过想拿S评价估计要击坠猎犬和西罗克。

グリプス战役 地上

ジャブローの风 B

地图：地下基地	时间：10分钟
任务：击破目标后撤退出区域	

非常麻烦的一个关卡，麻烦是在敌人的护卫下击破建筑物，但是敌人却不断出现，如果不借助锁定敌人来攻击目标的话，根本没有锁定目标建筑物的机会。破坏后是需要撤离该地区，南门不能走，必须走西门，而捷利德则驾驶着一台猎犬在那里等待你的光临，猎犬一共有两台，注意和僚机配合消灭他们，然后迅速撤离。

获得机体：百式+驾驶员克瓦多罗

空を翔る法 B

地图：群岛	时间：5分钟
任务：全灭敌MS	

和之前驾驶巴斯卡炮座一样，这一关也十分奇怪，因为乘坐飞行器，飞行器上只能射击，方向键上和下是控制高度，X是加速，方块是从飞行器上下来。搭载时视为MA状态，锁定是不修正视角到敌MS身上的，如果按L键就会朝敌人冲过去，但是最好不要这么做。所以推荐用NT式打法：不要看前方，盯着小地图，尽量拉开和敌人的距离，不然射击不容易打到。剩下的就是兜圈子射击吧！任务结束后月连敌人是谁都没看到……然后S评价入手……



アウドム脱出 A

地图：密林	时间：5分钟
任务：护卫战舰脱离后击破敌变形MA	

这次虽然还是乘坐在飞行器上，但是难度比上一个任务难了许多，注意保护战舰，多多调整位置利于射击。实在不行就下飞行器来战斗。消灭敌人一定数量的MS，敌新型可变MA就会出现，这台MA和原作一样非常强，所以等战舰脱离后专心与他战斗。这台MA速度极快，很多攻击根本无法打中；攻击力也非常高，无论格斗和射击都十分犀利。还好因为之前的战斗SP已经满了两条，如果SP技很强也会使战斗难度稍微下降些。

ホンコン.シティ S

地图：市街地	时间：10分钟
任务：全灭敌MS	

绝对是目前以来最高难度的任务，无数接触此款游戏的玩家无不谈及神经病(精神）高达的超高运动性及无耻的攻击力。运动性上，MK II都无法与它相提并论，那双长腿走起来灵活无比，那庞大的躯体跳起来身轻如燕，雄壮美！

在攻击上扩散光束炮一如既往的强大，特别在近身状态下秒杀是正常的，而因为精神高达这次机动性很高,所以如果按照正常打法很容易被它近身，近身后它双腿是有攻击判定的，虽然没有伤害但是会产生极大的僵直，这时如果它放扩散光炮或者一记重拳的话，那就没戏了。

靠冲刺绕着打是行不通的,它会使用一招摔跤式飞踢（例：SF桑吉尔夫跳重腿），攻击范围之大匪夷所思，经常是画面一闪就被踢飞。另外光束武器无效，只能使用高达MK II 或者百式的火箭筒。

它唯一的弱点是变成MA形态的时候，但是只有距离很远的时候它才会变成MA，而以它的机动性这不是件容易的事情。而且在好不容易打到它HP在30%以下时居然还会有两台高扎古增援，千万不要被增援所干扰了，交给我方出现的僚机高达MK II来收拾他们。击坠了精神高达后胜利就在眼前。

为了防止可爱的读者们被卡关，为了维护高达FANS们的尊严，下面给出两种特殊打法：

强化人间打法：这是一种要靠一定运气的方法。细心的人会发现天空有架运输机吧？首先跳上一栋高楼，然后再跳到运输机上,多利用蓄力冲刺，并没有想象中那么难,然后这时就需要一定运气了。要么精神高达变成MA形态，这时你赶紧攻击。注意不要打到运输机，要是击毁了就会掉下去；要么精神高达施展轻功跳到了运输机上，把你干掉……

NT打法：如果按照正常锁定精神高达的话，那么绝对会进入近身战情况。所以唯一的办法就是不锁定，完全不看精神高达在那里，只看小地图来拉开距离。距离拉开后精神高达就一定会变成MA形态，这时就不断用火箭筒轰吧！注意攻击时也不要锁定,不然很可能又会拉近距离,其实不锁定状态下射击的命中也不会下降。另外MA时的扩散光束炮也是不能掉以轻心的，被打多了也是存在一定危险的。这个打法有个弱点就是在两台高扎古增援时很可能锁定会被干扰，为了速战速决在增援后一口气把SP全部用出来。

嵐の前 A

地图：大峡谷	时间：5分钟
任务：全灭敌MS	

没什么难度的一关，开始还是乘坐着飞行器，按照前几关的NT式打法很轻松就能得到A以上评价。前提是不要被轻易的从飞行器上打下来就好。

キリマンジャロの嵐 S

地图：雪山	时间：10分钟
任务：消灭精神力高达	

又见精神力高达。作为奥古的最终关卡，敌人数量相当多，前面会不断有敌MS出现，当精神力高达出现后还会附带一台空中MA阿修马，而且敌人援兵还不断出现，可以说难度非常之高啊！但是其实有了第一次的对抗精神高达的经验后，加上有夏亚总帅的援护，一次通过很轻松。主要就是要利用鸭子（夏亚）去吸引敌人火力，特别是精神高达的火力（夏亚：……），然后我们利用积累的SP不断对精神高达发动攻击，消灭后直接过关。奥古篇也就此结束了。

重力からの解放 S

地图：月面	时间：30分钟
任务：全灭敌MS	

挑战关卡，敌人不仅强大而且数量极多。无法给出什么战术上的意见，只能依靠之前积累的技术了。最好就是找一台强力的机体练满再来。练MS点数推荐联机作战，又轻松又快。



吉翁军

北米战线

西部警戒网 D

地图：沙漠	时间：10分钟
任务：全灭敌MS	

吉翁的第一关不如联邦的那么简单，注意开始不要先锁定坦克。不然就无法切换到陆战GM，这样会进入比较危险的状态，GM会很乐意欺负不还手的扎古的。先在岩石后等待陆战GM靠近然后锁定。后面都一样，优先消灭MS。等全部消灭完后敌人会出现增援，再次消灭后出现讯驰车，消灭后过关。

荒野に散る机密 C

地图：峡谷	时间：5分钟
任务：回收箱子后保护运输机撤离	

箱子不算多，而且分布也不是很远，能在作战结束前都回收完毕，多利用蓄力冲刺。回收中途会一定时间出现一个敌人，先消灭之。回收完毕后敌人会不断出现直到运输机撤离成功，所以最后一个箱子可以稍微拖延一下再放回运输机上。

大河に隠れた D

地图：密林	时间：10分钟
任务：击毁所有炮台后突破要塞大门。	

敌人都不强，最快动作消灭所有炮台，然后消灭剩下的敌人。之后攻击扎布罗的大门，破坏后会出现1台钢坦克和2台61式战车，要全部击毁，不然点数不足以获得A以上评价。

获得机体：扎古ⅡS型

分支路线 1　欧洲战线

上陆护卫作战 C

地图：群岛	时间：5分钟
任务：护卫降下的3台友军MS	

没什么难度的任务，友军几乎不用理会，专心消灭敌人。等3台友军都降下以后脱离战斗区域就可以了。

无人の都市 B

地图：废墟	时间：10分钟
任务：击坠敌讯驰后撤离作战区域	

开始的敌人是吉姆和陆战吉姆，消灭数台后，会出现目标战舰讯驰。伴随讯驰还会出现一台陆战高达。消灭后击毁讯驰。然后接到撤离讯息，此时08MS小队天田四郎出现，是击坠还是直接撤离就以当时情况来决定吧！

获得机体：ザクⅠ(3S)＋驾驶员盖亚

ランバ.ラル特攻！ A

地图：沙漠	时间：10分钟
任务：护卫友军老虎，击坠白色木马队	

第一次遭遇白色木马队，敌人就是布莱德外加联邦3小强(阿姆罗、凯、隼人)。开始只出现小林隼人的钢坦克，击破后会出现钢加农，再次击破后白色恶魔出现。如果在过程中先击破了白色木马的话其他人就会提前登场变成2打2的局面，所以建议最后击破白色木马，话说回来不愧是布莱德舰长，第一次见到这么强力的援护射击。兰巴的老虎其实不用护卫，反而要配合他进攻，不然用扎古Ⅱ对付高达危险度还是很高的。

获得机体：ザクⅠ(RR)＋グフ＋驾驶员兰巴



分支路线2 オーストラリア战线

白い野犬たち B

地图：峡谷	时间：10分钟
任务：护卫运输机	

敌人GM出奇的难对付，回避能力很强，最好近身格斗来消灭他们。消灭空中的运输机不久后我方大水牛运输机出现，这时会出现狙击型GM，一定要最快速度消灭它。之后就可以过关了。





悪夢が潜む场所で B

地图：山岳基地	时间：10分钟
任务：全灭敌MS，保护友军	

开始敌人是陆战GM和钢坦克，消灭他们后要去击毁地面上的61式坦克。之后会有核心战机出现，而且还会出现一队3机的陆战GM队。先对付陆战GM，然后再消灭烦人的小飞机，全部消灭后出现一台狙击型GM，小心它的狙击枪，消灭后过关。

获得机体：ザクⅡ(S)CA

宇宙に望み托して A

地图：山岳基地	时间：5分钟
任务：护卫HLV	

这一任务不算简单，敌人分单个出现，数目还不少其中还有危险程度极高的狙击型GM，一定不要被它的狙击枪命中。还好我们有台大魔支援，多利用这一点来歼灭敌人。

获得机体：アッガイ

オデッサ防卫战

オデッサ最前线 B

地图：市街地	时间：10分钟
任务：全灭敌MS	

比较简单的任务，击毁数台GM以后小林隼人会乘坐钢坦克出现。击坠后天空出现运输机，但是这时还不能锁定它。最快速度消灭在地面上的61式坦克后锁定，击毁过关。难度不高，获得的机体倒是不错。如果评价高的话会出现隐藏关卡。

获得机体：ドム＋イフリート改＋驾驶员肯

武人の理想 A

地图：废墟	时间：3分钟
任务：破坏全部钢坦克，保护友军MS	

08MS小队剧情关卡，其实拥有老虎特装型的诺伊斯前半关根本不需要保护。消灭敌人GM后集中消灭不会动的钢坦克，当全部消灭完以后，08MS小队就会出现，是2陆战高达加EZ-8，最好放SP技先消灭几台，剩下的就和特装老虎一起歼灭过关。

获得驾驶员：诺伊斯

震える战场 A

地图：密林	时间：5分钟
任务：全灭敌MS	

开始消灭一些陆战GM，一会以后爱娜姐姐会驾驶阿布萨拉斯登场，这台空中MS极强，会帮助消灭很多陆战GM。经过一段时间后天田四郎会驾驶EZ-8登场，还带着一台狙击型GM，狙击GM的攻击力很强，优先消灭。然后在和爱娜姐姐夹攻四郎就可以迎来胜利了。

获得机体：アプサラスII＋驾驶员爱娜

インディゴ.ブルー A

地图：雪山	时间：3分钟
任务：防止敌人脱离战斗区域	

难度还是比较大的，敌人很多，还有不少61式坦克干扰，消灭一定数量的敌人后，搭载了EXAM系统的机体出现，注意在它爆发系统后不要近身作战。远处射击就可以消灭它。

オデッサの激战 B

地图：山岳基地	时间：5分钟
任务：护卫HLV发射后脱离战区	

敌人都在北边出现，不要留守阵地，这样反而容易误伤穿梭机也浪费时间，主动出击就对了。期间会出现钢加农，快速消灭比较好。一定时间后穿梭机发射后向南撤退。

获得机体：グフカスタム

战いは宇宙へ B

地图：军港	时间：3分钟
任务：击坠敌战舰	

最速还是老办法，躲到战舰后方射击就可以了，不过想拿高评价就必须击破一定数量的敌人才行。但是时间也不要拖延太长了。

获得机体：ズゴック＋リック・ドム

分支路线3 所罗门防卫战

所罗门防卫战 A

地图：要塞外壁	时间：10分钟
任务：防止敌人入侵要塞内部，全灭敌MS	

开始要消灭一定数量的铁球和GM，他们都非常弱。然后敌方战舰出现，迅速用SP攻击消灭它。之后小林隼人和凯同时出现，小心不要被钢坦克和钢加农夹击，不然还是比较危险的，尽量和友军多做配合，他们就没有威胁了。

获得机体：ザクII FZ＋ゲルググ



クリスマス作战 A

地图：市街地	时间：10分钟
任务：破坏联邦军新型MS	

敌人开始是数台GM，威胁都不大，注意保留HP。其实ALEX的实力在克莉丝用来并不算强，如果SP技足够好的话，连放两个就可以消灭掉它了。但是不要在打掉它大量HP后，它要是用出SP攻击会被秒杀的。本关获得的ケンプファー非常强力，SP技极强，推荐使用。

获得机体：ケンプファー＋驾驶员巴纳德



绝对阻止领域 B

地图：要塞内部	时间：5分钟。
任务：保护大扎姆，全灭敌MS	

一开始就在想大扎姆还要保护？谁保护谁还不知道呢。不过进入任务就知道这个大扎姆没有驾驶员，就是靶子，的确需要大力保护。敌人数量很多，能力也十分强劲，特别是两个方向同时出现敌人让我们处于腹背受敌情况。必要情况下拿大扎姆做盾牌，先消灭一边敌人，大扎姆血厚，能撑很久。不然当心逐二兔者不得其一。评价A以上出现任务“コンスコン强袭”。

获得机体：ザクII R1-A

コンスコン强袭 A

地图：殖民地外壁	时间：5分钟
任务：击坠白色木马	

敌人就是白色木马队的敌人，开始出现的是钢加农和钢坦克，对付这两个已经有了很多经验了吧？很好对付。之后阿姆罗出现，如果击坠白色木马的话就不用对付它了，但是如果想要S评价，还是击坠它最好。

テキサスの攻防 A

地图：峡谷	时间：10分钟
任务：击坠高达	

其实很简单的关卡，如果你HP很低的时候夏亚还会来支援你。和上作比起来本作1对1的关卡只有这个了，请使用1对1专用格斗术：不断的只出1段格斗，不要出完，这样高达也只能呆呆站着任你宰割。

获得机体：ゲルググ(S)CA＋驾驶员夏亚

所罗门撤退 B

地图：要塞外壁	时间：10分钟
任务：全灭敌MS	

这关开始敌人数量不少，但是并不强大，消灭几台GM后会有战舰登场，消灭之。消灭战舰后联邦方白色木马出现，连带了高达和钢加农，而我方大扎姆出现。当然这次大扎姆不需要保护了……先消灭白色木马，然后让大扎姆吸引高达和钢加农的火力，我们在背后给予致命一击……（月：哇咔咔卡，什么白色恶魔不过如此！）S过关后能得到很多机体和驾驶员。

获得机体：ゲルググ(S)＋ザクII R1（SM）＋ビグザム＋驾驶员松永真＋驾驶员多尔斯



分支路线4 ジャブロー攻略战

ジャブロー降下作战 B

地图：密林	时间：10分钟
任务：在我方部队降下前破坏扎布罗的外壁	

这个任务难度还是不算低的。开始还好说，消灭几台陆战高达和GM后，我方大水牛运输机出现，这时尽快破坏大门。大门破坏后又有几台GM，可以很快消灭。然后就是地上的炮台。这时要是消灭了所有的MS的话，就会出现一个钢加农带领的小队，他们的攻击目标完全是大水牛，他们的远程火力非常强大，可以很快削减大水牛很多HP，这样即使作战不失败，评价就很低了。必须快速消灭，推荐使用SP攻击。或者要么拖延消灭敌MS的时间，如果留下一台风GM的话，他们就不会出现。

获得机体：ハイゴッグ

中米补给战线 B

地图：群岛	时间：10分钟

任务：保护运输机脱离

这一任务敌人经常出现陆战高达和狙击型GM，十分麻烦，要不断移动，千万不要定在原地当心受到狙击型GM攻击。一定时间内出现我方讯驰艇，之前要尽量清理水面上的水雷。然后继续和他们作战。讯驰脱离后战斗成功。

获得机体：アッグ

开かれる扉 B

地图：地下基地	时间：10分钟

任务：找到开关打开隔壁

注意游戏中有敌方MS存在下是不能锁定其他东西的，MS为第一优先锁定。所以一定要先在外面清理敌人，不要留下钢坦克。然后从西门进入基地。RX－78－6会出现，此时SP应该满了，用SP技消灭它，然后打开开关。S评价入手。

获得机体：ズゴック(CA)

忍び寄る足音 B

地图：军港	时间：5分钟

任务：保护武器库，消灭敌MS

敌人没有水用机，还算比较好对付的，唯一要注意的就是不要让武器库成为被攻击目标，不然会影响评价。

获得机体：ゾゴック

ジャブローに散る A

地图：地下基地	时间：10分钟

任务：破坏敌基地

很简单的关卡，敌人就是联邦3小强阿姆罗、凯和小林隼人。开始只有凯和隼人，先消灭他们的钢坦克和钢加农。之后阿姆罗出现，对付他的白色恶魔建议用格斗消灭他，射击并不容易命中它。然后攻击基地就完成任务。

获得机体：ザクII R2（JR）+驾驶员强尼

ア.バオア.ク－防卫战

火を噴く宇宙 A

地图：要塞外壁	时间：10分钟

任务：守护入口，消灭敌MS

敌人数量不少，消灭一定数量的GM后敌方战舰出现，并且附带大量铁球，一定不要忽略铁球的存在，不然入口的耐久会被削减很多。战舰被击毁后再次出现GM增援和另一艘新战舰，如此反复击破3艘战舰后过关。

获得机体：DB2号机

强夺の果て A

地图：殖民地外壁	时间：10分钟

任务：全灭敌MS，保护DB2号机

开始敌人的吉姆和钢加农编队还是比较强的，会出现数队。击破之后DB2号机出现了，连同它消灭一些敌机后DB3号机出现，还是要当心它HP不多时爆EXAM，最好用SP技一次消灭，全灭敌MS后过关。

获得驾驶员：尼姆巴斯

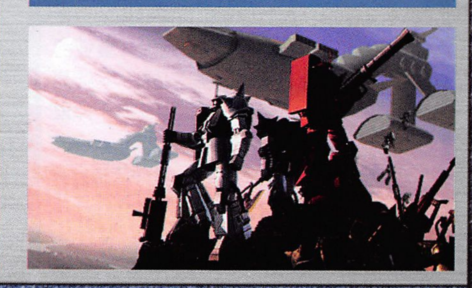
宇宙要塞ア.バオア.ク－ A

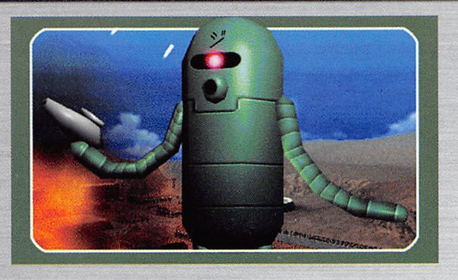
地图：要塞内部	时间：10分钟

任务：消灭一定数量在要塞内部的敌人后撤退

这个任务就是要消灭侵入要塞内部的敌人，敌人数量相当庞大，要有长期作战的耐心。一定时间后会出现撤退信息，这时敌人的增援是无限的，如果可以的话多消灭一些再撤退也不迟，这样可以得到比较高的评价。

获得机体：ゲルググキャノン





决战 S

地图：要塞外壁	时间：10分钟
任务：全灭敌MS	

吉翁公国最后的战斗，敌人数量自然非常庞大。先消灭几台GM和钢加农，之后出现战舰带领不少铁球、GM和钢加农出现。全部消灭后还会出现两艘相同配置的战舰，消灭他们。之后阿姆罗驾驶着白色恶魔出现，他的机动性极其之高，射击很难命中，而他的射击精度也是非常客观。还好还有友军在，用友军吸引它火力，然后趁机放SP技就能轻松过关了。

获得机体：ジオング＋エルメス＋驾驶员拉拉。

提坦斯篇

グリプス战役 宇宙

黑いガンダム B

地图：市街地	时间：5分钟
任务：夺回高达MKⅡ	

来到提坦斯只能使用吉姆Ⅱ或者高扎古，都是没强化，这么慢的速度真有些难适应。开始先消灭两台里克迪亚斯然后高达MKⅡ出现，这时夏亚也驾驶专用的里克迪亚斯出现。在这里难度特别大，夏亚的攻击可不是开玩笑的，很容易一下就死了。推荐用高扎古的SP技近身一次干掉里克迪亚斯，然后才能料理高达MKⅡ。过关后得到的高达MKⅡ很强力，推荐使用。

获得机体：ガンダムMk-Ⅱ(TITANS)＋驾驶员捷利德

月の里側 B

地图：月面	时间：5分钟
任务：在阿加玛脱离前击坠	

开始有1台里克迪亚斯加2台GMⅡ，消灭之。之后艾玛会驾驶夏亚专用里克迪亚斯出现，她还算比较难对付，建议用SP技。然后卡谬驾驶高达MKⅡ出现，同样用SP技。最后阿加玛出现，击坠过关。

获得机体：マラサイ

蠢く危险分子 B

地图：要塞内部	时间：10分钟
任务：找到友军，全灭敌方MS	

友军开始似乎很近，但是其实要整整绕一圈才能汇合。他正在和敌人战斗，不过还好不会很快被消灭，绕一大圈路线都埋伏有MS，汇合后出现红色里克迪亚斯，消灭后过关。

星海突破线 A

地图：要塞外壁	时间：10分钟
任务：全灭敌MS	

敌人非常强，消灭几台杂鱼后艾玛出现。击破艾玛后有战舰和卡谬的高达MKⅡ出现，我方有西洛克出现，注意不要让西洛克落单受到攻击。击坠卡谬后过关。

获得机体：メッサーラ





グリプス战役 地上

ジャブローの风 A

地图：地下基地　时间：5分钟

任务：保护基地司令部，全灭敌MS

开始在门口处等着，不用绕行，这个门非常不结实，一会就坏了。消灭两批正面来的敌人后是艾玛的里克迪亚斯。再次消灭后高达MK II出现，消灭后夏亚驾驶百式出战。对付他们最好还是用SP技。

获得机体：ハイザック(EFF)

缓みの代偿 A

地图：军港　时间：5分钟

任务：搬运补给物资到指定位置并且顺便消灭敌MS

又是讨厌的搬运任务，还要被敌人干扰，烦死人了。前面几个敌人还好说，艾玛的里克迪亚斯比较强，最好先引诱上岸，不然在水中SP技威力会下降。

脱出阻止作战 A

地图：密林　时间：5分钟

任务：全灭敌MS

提坦斯第一个飞行器关卡，作战方法和以前一样。看小地图来进行作战。消灭几个杂鱼后卡谬和夏亚会出现，他们命中很高，我们很容易被打下去。在地面上注意百式的SP技，中了的话一次秒杀的……

获得机体：アッシマー＋驾驶员布兰

ホンコン.シティ S

地图：市街地　时间：10分钟

任务：保护精神高达，全灭敌MS

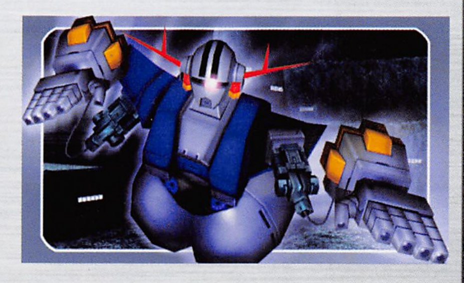
精神高达开始根本不需要保护，她可以保护我们才是。消灭几个杂鱼后卡谬的高达MK II和阿姆罗的里克迪亚斯。这时推荐使用我方MK II的SP技，两次过关，S评价入手。这任务和奥古篇的“香港”难度不在一个档次上。

岚の前 A

地图：大峡谷　时间：5分钟

任务：击坠敌战舰和阿姆罗后撤退

同样是最后一关的热身关，比奥古篇的要难些许。飞行器开始不要被击毁了，运输机出现后击坠它，之后阿姆罗出现，他命中很高，不容易处于飞行器上击坠他，最好落地用SP技。然后撤离过关。



キリマンジャロの岚 S

地图：雪山　时间：10分钟

任务：全灭敌MS

提坦斯的最后一关。比想象中简单许多。开始先在我方的火力支援下消灭数队里克迪亚斯。然后凤驾驶精神高达出现。再消灭一队里克迪亚斯后卡谬驾驶Z高达，夏亚驾驶百式出现。问题是……他们几乎都是光线武器，这对精神高达来说根本跟挠痒一般。亲眼见到百式SP技那么粗大的秒杀过我方的光束炮打精神高达不费血……明白了么？一切交给精神高达吧！我们只负责在背后放冷枪。（月：Z高达也不过如此嘛哈哈）

获得机体：サイコガンダム＋驾驶员凤

地をこの手に S

地图：密林　时间：30分钟

任务：全灭敌MS

和奥古篇一样，挑战关卡，敌人不仅强大而且数量极多。无法给出什么战术上的意见，只能依靠之前积累的技术。最好就是找一台强力的机体练满再来。

隐藏要素

1、完成0087全部关后，0079和0087时期的机体可以共通任意选择。

2、完成0079或0087全关后，完成的剧本中加入的角色成长可能。

3、捕获：除2个隐藏关外全关卡完成后，战斗中敌方机体一定几率出“CAPTURE”字样，此时击破它过关后即捕获。

4、全势力全关卡S评价，追加最终隐藏关和机体SAKU、SM。

5、全游戏关卡S后，角色成长和机体改造上限取消。

全角色

E.F.S.F		
角色名	中文对照	入手方法
アムロ.レイ	阿姆罗.雷	“戦いは宇宙へ”A以上评价
カイ.シデン	凯.西汀	“南极条约违反”完成
ハヤト.コバヤシ	小林隼人	“ランバ.ラル特攻”A以上评价
シロー.アマダ	天田四郎	“震える战场”A以上评价
クリスチーナ.マッケンジー	克莉丝蒂娜	“雾が晴れたら”A以上评价
マット.ヒーリィ	玛特	“空の狙击手”A以上评价
エイガー	艾嘉	“ジャブロー降下阻止”S评价
ユウ.カジマ	中岛裕	“追迹の果て”A以上评价
ルース.カッセル	鲁斯	“ジャブローに散る！”S评价
フォルド.ロムフエロー	法尔德	“恐怖！启动ビグ.ザム”A以上评价

A.E.U.G		
角色名	中文对照	入手方法
カミーユ.ビダン	卡谬.维达	“黒いガンダム”A以上评价
クワトロ.バジーナ	克瓦多罗	“ジャブローの风”S评价
アムロ.レイ	阿姆罗.雷	“キリマンジャロの岚”A以上评价
エマ.シーン	艾玛	“月の里侧”A以上评价

ZEON		
角色名	中文对照	入手方法
シャア.アズナブル	夏亚	“恶魔が潜む场所で”A以上评价
ランバ.ラル	兰巴	“ランバ.ラル特攻！”A以上评价
ガイア	盖亚	“无人の都市”A以上评价
アイナ.サハリン	爱娜	“震える战场”A以上评价
バーナード.ワイズマン	巴纳德	“クリスマス作战”S评价
ノリス.パッカード	诺里斯	“武人の理想”A评价
ケン.ビーダーシュタット	肯	“オデッサ最前线”A以上评价
ニムバス.シュターゼン	尼姆巴斯	“强夺の果て”A以上评价
シン.マツナガ	松永真	“ソロモン撤退”S评价
ジョニー.ライデン	强尼.莱汀	“ジャブローに散る！”A以上评价
ララア.スン	拉拉.辛	“决战”A以上评价
ドズル.ザビ	多兹鲁.扎比	“ソロモン撤退”S评价

TITANS		
角色名	中文对照	入手方法
ジェリド.メサ	捷利德	“黒いガンダム”A以上评价
フォウ.ムラサメ	凤	“キリマンジャロの岚”S评价
パプテマス.シロッコ	西洛克	“星海防卫突破”A以上评价
ブラン.ブルターク	布兰	“脱出阻止作战”A以上评价

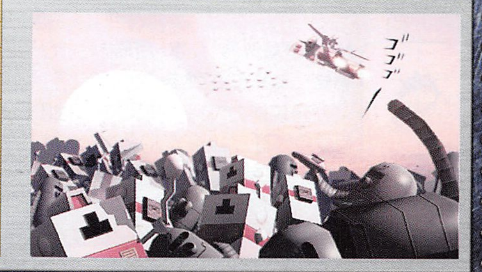
全机体

E.F.S.F	
机体名	入手方法
ガンダム	"战いは宇宙へ"完成
プロトタイプガンダム	0079全关A以上评价
ガンダム(MC)	"决战"A以上评价
G-3ガンダム	0079全关S评价
ガンキャノン	"南极条约违反"完成
ガンタンク	"ランバ.ラル特攻"完成
ジム	初期
ジム(WD)	"抵抗势力包围网"完成
陆战型ジム	初期
陆战型ガンダム	"空の狙击手"完成
陆战型ガンダム(GH)	前作记录存在时初期可用
ガンダムEz-8	"武人の理想"A以上评价
ジムスナイパーⅡ	"上陆阻止作战"完成
ジムスナイパーⅡ(WD)	"恶魔の棺"完成
ALEX	"雾が晴れたら"B以上评价
BD1号机	"黑い3连星"完成
BD3号机	"追忆の果て"完成"星は瞬く"B以上评价
マドロック	"ジャブロー降下阻止"S评价
FAガンダム	"宇宙要塞ア.バオア.クー"B以上评价
ジムコマンド	"大河に隐れて"完成
ジムコマンド(S)	"白き狼"完成
ガンダム4号机	"ジャブローに散る！"S评价
ガンダム5号机	"恐怖!启动ビグ.ザム"A以上评价
サム	隐藏关"ジャブローに散く!"完成

A.E.U.G	
机体名	入手方法
ジムⅡ(AEUG)	初期
リック.ディアス	初期
リック.ディアス(R)	"月の里侧"A以上评价
百式	"ジャブローの风"S评价
ガンダムMk-Ⅱ(AEUG)	"黑いガンダム"B以上评价
Zガンダム	"ホンコンシティ"A以上评价
ゼータプラス(A)	"キリマンジャロの岚"S评价
ゼータプラス(C1)	"重力からの解放"完成

ZEON	
机体名	入手方法
ザクⅡ(F)	初期
ザクⅡ(S)	"大河に隐れて"完成
ザクⅡ(S)CA	"恶魔が潜む场所で"完成
ザクⅡ FZ	"ソロモン防卫战"C以上评价
ザクI	初期
ザクI(RR)	"ランバ.ラル特攻!"A以上评价
ザクI(3S)	"无人の都市"完成
グフ	"ランバ.ラル特攻!"B以上评价
グフカスタム	"オデッサの激战"完成
ドム	"オデッサ最前线"完成
ズゴック	"战いは宇宙へ"C以上评价
ズゴック(CA)	"开かれる扉"完成
アッガイ	"宇宙に望み托して"完成
ハイゴッグ	"ジャブロー降下作战"完成
ゲルググ	"ソロモン防卫战"C以上评价
ゲルググ(S)	"ソロモン撤退"S评价
ゲルググ(S)CA	"テキサスの攻防"A以上评价
ケンプファー	"クリスマス作战"A以上评价
BD2号机	"火を喷く宇宙"A以上评价
イフリート改	"オデッサ最前线"完成
リック.ドム	"战いは宇宙へ"C以上评价
リック.ドム(CA)	0079全关A以上评价
ギャン	"コンスコン强袭"B以上评价
ザクⅡ R1 (SM)	"ソロモン撤退"完成
ザクⅡ R1-A	"绝对领域阻止"C以上评价
ザクⅡ R2 (JR)	"ジャブローに散る!"A以上评价
サイコミュザク	"宇宙要塞ア.バオア.クー"A以上评价
ジオング	"决战"A以上评价
パーフェクトジオング	0079全关A以上评价
ガンダム(CA)	0079全关S评价
アッグ	"中米补给战线"S评价或前作记录存在时初期可用
ゾゴック	"忍び寄る足音"A以上评价
高机动型ゲルググ(SM)	"背しみを乗り越えて"完成
高机动型ゲルググ(JR)	"サラブレッドの两人"完成
ゲルググキャノン	"宇宙要塞ア.バオア.クー"C以上评价
アプサラスⅡ	"震える战场"A以上评价
エルメス	"决战"A以上评价
ビグザム	"ソロモン撤退"S评价
サク	隐藏关"さすがだぞ、ウッデイ君！"完成
サク(CA)	隐藏关"さすがだぞ、ウッデイ君！"S评价

TITANS	
机体名	入手方法
ハイザック(TITANS)	初期
ハイザック(EFF)	"ジャブローの岚"S评价
マラサイ	"月の里侧"B以上评价
アッシマー	"脱出阻止作战"C以上评价
ガンダムMk-Ⅱ(TITANS)	"いガンダム"B以上评价
ジムⅡ(E.F.F)	初期
メッサーラ	"星海突破线"B以上评价
サイコガンダム	"キリマンジャロの岚"A以上评价



口袋妖怪钻石珍珠战术分析

文/koflover

求雨战术

求雨战术是过去三大天气战术之一（另外两种分别是晴天和沙尘暴战术），在雨天的支持下，轻快特性的水系PM不仅速度大幅度增加，攻击能力也有显著提升，再加上必中效果的雷电支持，攻势相当猛烈。但可惜的是求雨的效果一共只有5回合，使用求雨技能本身就要占1回合，在剩下4回合中再去组织攻势就显得有些手忙脚乱；另一方面，快乐特防能力出众而且没有任何特殊弱点，再加上回复能力出色，任何求雨战术的PM也无法逾越这道障碍。但这一切到了NDS版中有了本质的改变，首先新增的道具“湿润岩石”，可以让携带者使用求雨的持续回合达到8回合，这样剩余7回合的时间就比较充足了；另外雨天下主要攻击输出方式——水系攻击，现在也分为了物理和特殊两种，再也没有什么PM能像过去的快乐那样轻松化解它们的攻击了……所以，求雨战术如今在本作大有前途，强烈推荐大家去使用！下面我们还是先来看看求雨战术的构成吧！

求雨战术的最大特点就是攻势猛烈，那么核心组成自然就是主攻手。什么样的PM可以作为主攻手呢？首先要求PM攻击能力强，而且必须是水系，这样的话使用水系攻击时才有足够的威力保证。其次主攻手最好有强化攻击的技能，或者有出色的打击面，这样可以使得对手更难于防范。最后，主攻手虽然都是水系，但彼此的第二属性最好能互补，这样就不至于使弱点过于集中。主攻手基本上满足这三点就可以了，是否是轻快特性倒无所谓，譬如暴鲤龙的威吓特性可以提供足够的物防支持，水怪王的激流特性用来提升水系技能威力，这些特性的价值不见得就比轻快特性来的差。接下来我们把合适作为主攻手的PM来一一检阅下吧！



No.080 呆河马　　水+超能

特性：自我中心/迟钝

特攻能力不错，特攻技巧也相当丰富，除了冲浪外，冷冻光、精神干扰、气合弹也比较有用，火焰放射/大字火由于和求雨冲突故很少使用。除此之外，它还能够依靠冥想来强化能力，利用哈欠来干扰对方的行动，本身物理耐久也是非常出色，唯一缺点就是速度不足。建议将它作为攻击和防守的摇摆角色。



No.121 宝石海星　水+超能

特性：自然恢复

基础速度非常高，为水系第一，特攻能力同样不错，除了水系的冲浪/水压外，最重要的就是拥有另一个得到雨天支持的技能雷电，这在水系中也是不多见的；冷冻光和精神干扰依然是打击面的保证。虽然它特性并非是轻快，但自然恢复的特性再配合自我再生，能很好的保证持续作战能力，况且它本身速度就足够快。宝石海星是雨天下擅长快速突击和车轮战的角色。



No.130 暴鲤龙　　水+飞行

特性：威吓

物攻相当高而且还能够依靠龙舞强化，这样它本身的速度和攻击就能轻易上升到一个新档次，本身的攻击技能较之前作来说也有所强化，攀瀑/液态尾巴、地震、岩石之刃基本上算是保证了足够的打击面，仅仅顾及不到类似于蘑菇袋鼠这样极个别的PM。由于它特殊耐久优秀而又有威吓特性支持，这样在防守方面基本没有什么显著问题，只要小心避开岩系和电系攻击就足够了。暴鲤龙是典型的集攻守速于一体的“坦克”，在求雨战术中也有着至关重要的地位。



No.141 镰刀盔　　岩石+水

特性：轻快

前作的求雨战术有些捉襟见肘，所以不少人被迫去选择多刺菊石兽，如今镰刀盔依靠系统的改变异军突起，把同门的多刺菊石兽彻底打入冷宫。镰刀盔的物攻能力不俗，物理技能有攀瀑、岩石之刃两个本属性技能，加上舞剑的强化效果基本够用。特性选择轻快的话，它就是一个典型的雨天速攻角色，而且还有打落/怪异光这样的技能来进行一些干扰。



No.160 怪力鳄　水

特性：激流

怪力鳄和暴鲤龙、镰刀盔一样也是擅长物理攻击而且有强化能力的角色，但它自己的特点就是激流特性，如果有机会和强化效果以及雨天的水系加成结合起来的话，那么所能造成的伤害将会非常恐怖。实际应用起来也不是很难，它利用“龙舞+液态尾巴/攀瀑+替身”这个combo很容易发动特性并且提升速度，然后在求雨剩下的持续时间中完全足够再去兴风作浪。在雨天下，龙舞一次且发动特性的怪力鳄，一招液态尾巴就足够秒杀双弹瓦斯这样高物防的PM，如果有兴趣再把它的道具换成物攻果，那么就能秒杀一切不抵抗水系攻击的PM！



No.171 双灯鱼　水+电

特性：蓄电

双灯鱼的属性优秀，特殊耐久出色，但更重要的价值就是蓄电特性，这能够保护己方怕电的水系主攻手免遭侵害。虽然它特攻能力偏低，但却是唯一一个在水压/冲浪和雷电上都有属性修正的PM。但和其它主攻手相比，我们更依赖它的防守能力。



No.184 玛莉露丽　水

特性：大力士

由于特性使然，玛莉露丽的物攻能力极其优异，而本作中它又拥有实用的本属性物理技能，实力可谓大大上升。个人建议让它配戴专爱头巾，在雨天下伺机出场，使用先制攻击水柱喷射。虽然这个技能基础威力很低，但是在各种修正下，威力还算让人满意，一次攻击基本就灭掉卡比兽一半HP了。另一种方案是配戴专爱围巾来提升速度，水系技能可以换成液态尾巴/攀瀑，虽然威力有所上升，但玛莉露丽的基础速度毕竟太低，极限仅为218，即使有专爱围巾也难以保证先手优势，不过用其它技能的时候就比第一种方案有优势了。大家还是根据实际需要来选择吧。



No.199 呆兽王　水+超能

特性：自我中心/迟钝

和呆河马有些类似，不同之处仅在于偏重特殊耐久，而且强化特攻的技能由冥想换成了阴谋，攻势更加强烈，不过不像呆河马那样有比较均衡的攻守能力。



No.211 千针豚　水+毒

特性：轻快

在本作中千针豚实力今非昔比，物攻不错，有液态尾巴/攀瀑、毒突这两个本属性技能作保障，再加上舞剑进行强化（舞剑需要在GBA版学习后传送到DS版），而且在雨天中也有足够的速度保障。但它并非仅此而已，和其它擅长物理攻击的水系不同，它还有殊途同归大爆炸这类阴险的技能，即使在自己奄奄一息的时刻，也很容易拉下对方一名PM作为陪葬。不要看它的能力和外形不起眼，这次它可确确实实是一名令对方棘手的角色！



No.224 章鱼桶　水

特性：狙击手

章鱼桶在本作中新增了大量技能，这样就可以更好地发挥出它不俗的双攻能力。由于是求雨战术，所以它吸盘的特性与之关系不大，我们需要选择狙击手的特性来强化可能出现的会心效果。章鱼桶在物理方面有攀瀑、毒尘射击、岩石爆破；特殊方面有冲浪、冷冻光、毒炸弹、能量球，打击面是其它任何一个水系PM都无法企及的。不过速度慢始终是硬伤。



No.230 海马龙　水+龙

特性：轻快/狙击手

海马龙是一个标准的求雨主攻手，两攻出色，能力均衡，唯一缺点就是技能有些贫乏，物理方面只有攀瀑，特殊方面就是冲浪/水压、龙之波动、冷冻光而已。不过这也足够用了，若特性选择轻快，那么它就可以配备技能求雨，外加三个攻击技能；若特性是狙击手，那么可以靠龙舞来提升自身速度，一样可以在队友求雨的帮助下完成自己的攻击任务。



No.260 水怪王　水+地

特性：激流

水怪王战术丰富，在求雨战术中，我们主要用到的是它的两攻能力和激流特性，当然它属性本身也是一个理由。物理技能有攀瀑、地震、岩石之刃，特殊技能则有冲浪/水压、冷冻光、泥浆喷射、气合弹，在濒危时刻还有莽撞给予对方最后一击。虽然它速度低，不过泥浆喷射的附带效果就是必定降低对方速度，实际只要操作得当，水怪王并不会有很严

重的速度问题。它可以靠忍耐发动特性和速度果，虽然攻击力恐怖，但即使有了速度果的帮助，速度至多达到360，还是无法确保先手优势。



No.272 荷叶鸭　　水+草

特性：接雨盆/轻快

荷叶鸭是水系唯一一个带有寄生种子的PM，借此它可以将一些棘手的PM驱赶下场，为求雨快攻扫清障碍。除了寄生种子，它自身的攻击技能冲浪/水压、冷冻光、能量球、气合弹打击面也是很不错的。无论荷叶鸭选择哪个特性，它这种强攻兼消耗的攻击手段都是独有的特色。

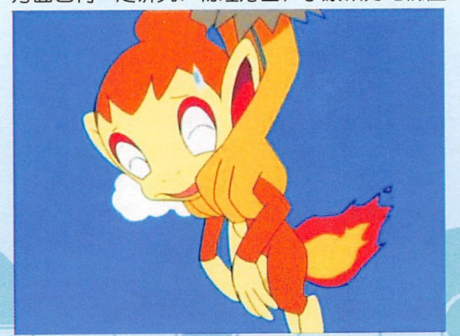


No.454 毒手蛙　　毒+格斗

特性：干燥肌肤

毒手蛙虽然和水系毫不搭界，但能成为求雨战术主攻手的候选人，主要还是得益于它的特性。在雨天下毒手蛙每回合能回复1/8HP，如果被水系技能攻击不仅不受伤害，而且还能补充1/4HP，再加上它原本不俗的攻击能力，完全有资格作为主攻手。毒手蛙两攻不错，技能丰富，物理上有毒突、十字切、地震、岩石之刃；特殊方面有影球、毒炸弹、气合弹；而且还分别有舞剑和阴谋进行强化。虽然毒手蛙并不拥有受到雨天加成的水系技能，但这样强大的攻势，又有几个PM能轻易抵挡呢？

以上这些主攻手算是比较典型的例子，不过也不是全部人选，诸如本作的水系主角企鹅王，耐久出色的女皇蛇(350美丽龙)也是有相当实力的，只是因为它们特点不够突出以及篇幅所限，这里就不再专门去进行介绍了。求雨战术中的主攻手一般都需要2－3个，彼此特点尽量不要冲突，最好还能互相支援。主攻手的水系技能选择方面也有一定讲究：物理方面，攀瀑威力略低但有20%的害怕效果，而且还能够结合王者之证；液态尾巴没有特效，且命中率偶尔还会出现问题，但威力毕竟高一些，有时候不会给对方留下反击的机会。特殊方面也是如此，冲浪PP多命中稳定，但水压威力则更加可观。笔者个人就喜欢在物理技能选择稳定的攀瀑的情况下，特殊技能就放胆选择大威力的水压。另外一个问题就是主攻手是否配备技能求雨，这个也是见仁见智的问题。像怪力鳄这种不依靠求雨就能够发挥很强实力、且技能格比较紧张的PM自然不适合求雨，而技能格较为宽裕的双灯鱼、海马龙选择求雨就不错，不仅保证自身的攻击能力，而且也是贯彻整个求雨战术的枢纽。最后一个问题是如果主攻手配备了技能求雨，那么是否要装备道具“湿润岩石”呢？湿润岩石的作用是毋庸置疑的，不过主攻手的攻击能力也是非常重要的，个人认为那些回复能力较强的PM携带此道具比较合适，比如不走强化路线的呆河马，依靠寄生种子来进行消耗的荷叶鸭等，其它的主攻手还是选择一些提升自身能力的道具作用更大一些。



除了主攻手外，还要加进去一些非水系PM，这些PM往往都是作为队伍的后盾和防守中坚，或者也可以作为一支出其不意的奇兵，在特定的场合来发挥自己的作用。但总体原则就是保证属性平衡，尽量避免自己整支队伍的弱点集中。我们用几个实际例子来分析说明下吧！

队伍一

荷叶鸭：求雨+寄生种子+冷冻光+冲浪（道具/湿润岩石，特性/接雨盆）

呆河马：哈欠+偷懒+冲浪+精神干扰（道具/剩饭，特性/自我中心）

双灯鱼：雷电+冲浪+求雨+睡觉（道具/剩饭，特性/蓄电）

海马龙：求雨+攀瀑+水压+龙之波动（道具/剩饭，特性/轻快）

多刺菊石兽：毒菱+冲浪+冷冻光+求雨（道具/剩饭，特性/轻快）

大奶罐：诅咒+报恩+饮奶+治疗之铃（道具/剩饭，特性/气魄）

首先介绍给大家的是一个比较极端的队伍，因为队伍中使用了5名水系PM，这和我们上文中所讲到的组队原则看似是有些格格不入，不过由于这5名水系PM搭配比较合理，实际战斗时效果还是不错的。该队伍的宗旨就是利用这5名水系PM（其中4个都会求雨）打车轮战，不停的和对



方周旋，最终找到一个突破口，一鼓作气清理掉对方的阵容。

荷叶鸭采取了偏重消耗的战术，求雨后不仅有来自特性的HP回复，还有寄生种子本身的吸收效果，冷冻光是用来打击不吃寄生种子的草系PM。作为队伍的先锋，它需要依靠自身的能力来揭开求雨战术的帷幕。呆河马是队伍中的防守中坚，承担了不少物防重任，而且要利用哈欠来驱赶对方特定的PM下场，道具剩饭和偷懒的双回复是它进行防守的基础。双灯鱼虽然也有一部分特防任务，比如吸收对方的电系技能的攻击，不过主要还是配合求雨，利用冲浪和雷电的双本属性技能给对手施压。海马龙则是纯粹的主攻手，攻击能力出色，持续作战能力强，尤其是在雨天提速后，面对大部分PM都不落下风。多刺菊石兽虽然特攻能力强，但在这个队伍中，撒毒菱才是它最根本的任务。毒菱可以结合荷叶鸭的寄生种子、呆河马的哈欠，使对方更多的PM中毒甚至是中剧毒。当对方大部分PM身背中毒的状态时，再想去抵挡雨天下来势汹汹的水系攻击就有些力不从心了，在时机成熟时，多刺菊石兽自己也可以进行突击。最后一个大奶罐是整个队伍中的镇山之宝，平时只是出来摇摇铃铛治疗一下，不过当其他5名水系PM靠自己强横的攻击和配合将对方冲得七零八落时，就是大奶罐上场诅咒的时候了。诅咒大奶罐相当强悍，现在连鬼系PM也防不了它的报恩了。

队伍二

暴鲤龙：求雨+液态尾巴+睡觉+电磁波（道具/湿润岩石，特性/威吓）

快乐：电磁波+地球投+生蛋+治疗之铃（道具/剩饭，特性/自然恢复）

妙蛙花：催眠粉+寄生种子+睡觉+毒炸弹（道具/剩饭，特性/新绿）

核果兽：高速旋转+睡觉+反射盾+撒菱（道具/绮丽外壳，特性/坚硬）

怪力鳄：龙舞+替身+攀瀑+龙爪（道具/攻击果，特性/激流）

海马龙：求雨+攀瀑+水压+龙之波动（道具/剩饭，特性/轻快）

和上一支崇尚车轮战，刚中有柔的队伍相比，这一支队伍则是柔中带刚，崇尚后发制人。整个队伍大量使用了施加异常状态的技能来削弱对方的战斗力，无论是配合撒菱的累积伤害，还是协助雨天下的快攻，都显得非常有效果。当对方的PM因为踩钉子落得伤痕累累，而且还时常因为麻痹或者被催眠而不能正常行动，试想还如何去阻挡求雨战术的猛烈攻势呢？

暴鲤龙一反常理采取了消极的防守型战术，实际上也是有道理的，虽然它不会过多参与进攻，但要常常利用自己不错的防守能力来抵抗对方的攻击，同时找到机会去求雨或者使用电磁波。快乐的技能是很标准的消耗型配置，平时要依靠自己出色的特殊耐久来寻求治疗机会，并用电磁波+地球投来化解对方的攻势。不过如今的快乐已经不是昔日那个无可撼动的铜墙铁壁，必须要小心使用。妙蛙花我们主要利用它对草、电、格斗的抗性来协助防守，此外再用催眠粉或寄生种子来进行干扰。由于这个队伍采用求雨战术，所以它往往没有机会去使用光和作用加血，只好使用睡觉了。核果兽是物防盾牌，平时的任务主要是撒菱和使用反射盾，因为携带了道具绮丽外壳，所以并不怎么需要地震来反制磁怪。由于队伍中大量使用异常状态技能，所以它选择了撒菱而不是毒菱，但对于求雨战术来说，毒菱的意义还是要大一些的。剩下的怪力鳄和海马龙就是求雨战术的主攻手了，前者适合一口气快速突击剿灭对方的队伍，后者则有出色的攻击力和持续作战能力。整个队伍中，前面4个PM所做的一切工作都是为怪力鳄和海马龙打基础的，但攻击任务只交给它们两个其实已经足够了。



该抽!!

上期杂志貌似又晚了……哎！小枫该抽自己嘴巴了，检讨！检讨！本来以前在这里都向大家许诺过的，不会让读者再因为杂志出刊日期的事而郁闷。结果这回又犯了同样的错误，实在是该打！该打！不过，能先等会儿再打吗？听小枫稍微解释下再打也不迟是不是？很多读者都认为65期出刊晚了是因为小编们十一都去放假了没人去做杂志，其实真的不是大家想像的那样。小编们十一大都只休了三天，4号就陆续都回来加班工作了。杂志晚出，跟假期印厂休息以及与“口袋妖怪攻略本”制作相撞车有直接的关系，而小编们手上的文本编写工作实际上早已完成，但就是变不成成品的杂志，你说着急不着急！哎……大家想抽就抽吧，俗话说，“吃一堑长一智”，老挨抽也不是那么回事啊。只能说以后，尤其是临近节假日的时候，要更注意杂志的制作进度，尽力避免类似的事情。各位上帝们，抽小枫的时候记得轻点啊，看在我还要给大家抽奖的份上，手下留情……

PG BAR VOL.20



如果……

发生了一些事情，最近情绪有些失落，总在想一些乱七八糟的事情。但小枫毕竟是个比较“乐天”的人，自我调节能力还算比较强，即使是一些难过不开心的事情也能够很快的恢复过来。当然了，这样的情绪是不应该影响到工作上的。有时也会想一些比较奇怪的事情：如果……如果有一天，主持PG BAR的不再是小枫了，甚至这个栏目会消失在杂志的目录中。到那个时候，不知道还会有多少读者记得我……有时候真的会不自觉的忘记了自己的角色，其实小枫不过只是一名普通的编辑而已。不知道过了几年以后，大家再回忆起从前在这里我写下的文字，还能品味到多少我的心情……希望可以更多一些吧。哈哈！好象有点太伤感了，也好久没写这样的文字了……

最终幻想小说又来了

用最后的一点儿地方给自己小小的打个广告吧：《FF5A》来了，自然之前许诺过大家的“小枫版剧情小说”也不会少的。因为剧情较长，这次的小说会用三期时间来连载，不便的地方还请大家能够见谅。毕竟这绝不是一件轻快活儿，虽然本期的剧情小说进度只发展了一个开端，但却花费了18000字的篇幅去描述，如果按这个进度来写的话，估计到小说完结时全文字数甚至有可能超过10万。小枫知道自己半斤八两，又不是在这儿搞创造。所以后面的部分可能要简略一些，前期多渲染一下也是为了能够让大家更了解剧情嘛！上次制作完《FF4A》剧情小说就发誓打死也不写类似东西的小枫又一次品尝到了码长篇文字的痛苦。希望大家都能多捧场，只要你们喜欢就是对我最大的鼓励了！

闲聊町

枫哥！这下PG BAR就给你一个人独占了，要请客吃饭啊！（上海 蒋旭涛）
——明明一直就是独占嘛，哈哈哈哈！独裁最高！想请客吃饭是吧，来北京吧，我请你吃煎饼果子……（只能吃得起这个，工资被上缴的可怜人……）

你作为光棍社唯一的“叛徒”，是否曾总结过“泡妞大法”之类的？偷偷告诉我吧。（江西南昌 勒晔）
——你想知道吗？你真的想知道吗？你真的不怕我被身后的“老婆”揍吗？

枫哥！你一天到晚挺“风”流的，是不是也搞台PSP让俺去外面“风流”、“风流”。（云南曲靖 王文龙）
——没见识了不是，要“风流”光靠个PSP怎么能行啊，还得再加本最新一期的《PG》啊！

有对象了没啊？我同学心仪于你哦，帮你说说啊！（河北邢台 刘江涛）
——你在问我吗？你真的在问我吗？你真的确定是在问我吗……你不知道我“老婆”还在我后面呢吗？这种事下次咱得私下说！

大家同病相怜……我也是“气管炎”的，貌似要买DS还要等N久……（陕西西安 李海）
——生病就要治，跟买DS有啥关系。还有我，我不是“气管炎”，支气管炎倒是有点遗传。

枫哥，啥时候去照张免冠照给我，我也好给你办张宠物证啊。（江苏南京 史君男）
——宠物证哪那么好办，北京办一个下来每年要交5000大钱呢！

对了，你和电软那个小编形象与你一样的大姐是啥关系？（？？？ 时玎）
——唯夜SAMA当然是我姐姐了，这不是显而易见的事儿！还有你名字多亏标音了要不我还真不认识……

人在江湖飘，哪能不挨刀。（上海 王景文）
——这跟PG BAR有啥关系吗？怎么突然想到了大学时代周末跟同寝的兄弟在外面喝酒时的行酒令了……

当东北人真好，犄角旮旯就是东北话，以后东北话不会找我！我东北话8级。（辽宁沈阳 杨瑞）
——其实这个名字是我逛街的时候看到某家店名时受到的启发。

小枫，你辛苦了，回家多照顾老婆，别打机打傻了……（广东惠州 连伦仕）
——这期调侃我家“内人”的留言还真多，这条我就自动无视掉吧，哈哈哈！（连读者：其实是被我说中了吧……）

「月莺“批斗”会」

作为《PG》的新丁，小月虽然一直表现不错。但却因为久久不肯暴露自己的身份和形象而引来了广大读者的不满和声讨。不过没关系，小枫向来都是最为读者们考虑的，现在就提供一块地方让大家来尽情的“批斗”她！哇哈哈！终于有人可以让我欺负了！

月：肉枫居然再背地里拿偶开涮还不让偶知道，居然还在回函卡里专门开了偶的问题栏，还充蓝（岚）卫兵，坚决要打到他这种欺负新人的恶劣行径！喵的……

●既然是新手就要向枫（疯）哥多多学习，争取做到更好。（北京 张天宇）

月：好好，偶一定发奋努力，学习疯哥……喵的，你都知道他“疯”，还让偶学？这不是把偶往火坑里推吗？

●希望你成为《PG》的“叶子女王”。（河南新乡 李景双）

月：叶子姐姐偶见识过了，的确和偶有很多相似之处。从叶子姐姐的事迹来看，就知道读者们需要“萌”的浇灌！没问题！推广“萌”，推广“爱”的任务就交给在下了！

●更要加油啊！和枫哥一样弄一个自己的栏目。（安徽淮南 余浩）

月：现在已经有PG总动员了哦！感谢你的关注！

●鼓起勇气反抗暗凌JJ的欺负吧！支持你！（福建晋江 林晓锋）

月：反抗需要勇气，可惜偶没有“勇气的誓言”（提示：《勇者王》）做后盾。再说一旦反抗，就会遭到毁灭性的镇压，还是……维持现状的好……

●有男朋友吗？！（辽宁大连 孙文）

月：偶只想问一个问题，您有“字”么？难道字“中山”？喵……



把64期说成是“改版”其实并不是很恰当，“改良”应该更贴切一些。实际上杂志的文章内容并没有大的变动，只是在个别栏目上做出了一定的调整。其中“PG总动员”算是比较突出的一个吧，这个栏目实际上很早以前就有过类似的策划。年初的47期时的“半月祭”其实也就是“PG总动员”的前身。栏目开设的目的其实非常简单，就是希望让广大读者能够更多的了解小编的真实生活。虽然我们终日与游戏为伴，但除了游戏以外其实还有许多有趣的事情可以跟广大读者分享。

○对栏目持肯定态度的读者：

◆希望下期对“PG总动员”进行扩展。栏目不错，加油吧！（安徽 刘超）

◆PG总动员能够让读者了解小编的生活，很喜欢！（上海 张娴蓓）

◆蛮不错的，“PG总动员”可不可以再多些页面？（上海 戎志超）

◆非常有趣，恶搞也很有水平，希望可以多登一些编辑部的趣闻趣事。（河南郑州 胡兆麟）

◆内容很丰富，就是没看过瘾！（安徽淮南 柳然）

◆BEST！这个栏目使我大开眼界。（天津 叶青）

×对栏目持否定态度的读者：

◆那几段文字看不太懂的说……它和PG BAR的区别在哪啊？（辽宁大连 臧京尧）

◆搞笑的并不总是最好的。（广西贵港 闫志邦）

◆我个人不太喜欢，因为觉得与游戏关系不大，希望能够增加一些编辑玩游戏的事。（北京 宋浩）

◆废话多了点……（北京 杜江）

据小枫的粗略统计，读者对于“PG总动员”的正反支持比率在7：3左右。虽然并没有像当初小编们所预料的那样会得到读者一致的好评，但第一期就有这样的评价已经算是比较成功了，其实关键还是后续的努力。现在栏目的页数也已经增加为了四页，有更多的机会展现小编的精彩生活，相信栏目的精彩程度也会随之而提高吧。PG BAR和PG总动员虽然看似都是说小编的栏目，实际上定位有很大的不同。PG BAR注重的是读编之间的交流；而总动员则更倾向于表演与分享。虽然小枫暂时还不会去那边跟着众人“胡闹”，但并不代表那里就没有我的份哦。小枫不过是想暂时先专心把PG BAR做好，有空的时候再过去串串门吧。最后希望大家以后能够多多捧场哦！



前段时间小枫在网上无意间发现了一段视频短片，里面是介绍当前日本动漫的人气COS服装的。我随便从里面截了一些图出来给大家分享一下，虽然不是很清晰，而且静态图看起来多少还是那么有些傻，但真的必须承认，下面这两位COS的MM素质还是相当不错的。知道上期的COS多少使大家反胃，所以这期就找一些比较“靓”的图，希望大家能够喜欢吧！





↑这位COS拉克丝的MM从服装到表情都相当的到位呢，貌似是这个节目的主持人。好漂漂啊！不知道喜欢拉克丝的FANS们觉得她能打几分呢？





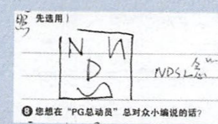
←近期来席卷动漫坛的凉宫春日的COS，虽然MM比较一般，但服装还是相当到位的，貌似这套衣服算上袖标下来一共需要1950「上衣」+13650「裙子」+1575「袖标」=35175日元。折合成RMB大概要2400元左右……虽然够专业，但也太贵了点吧……

涂鸦天堂

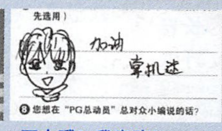
小枫在64期回函卡的调查问题上做出比较大的改动，读者们也是褒贬不一，其中第七个问题因为很多读者并没理解小枫的意思而出现了一些不必要误会，正好趁这个机会跟大家解释解释。

在回函卡上小枫提的问题是：“边角栏位置（如有自画像等个性图案可优先选用）”。其实我会在这里设置这样的回函提问目的非常明确，鉴于目前杂志边角栏比较少的现象，希望能够设置一个单独区域专门供读者填写，这样一来大家可以方便的填写内容，不至于忘记，再者小编们整理起来也会更方便便捷一些。而至于自画像则是一个新的点子，其实并不仅仅局限于自画像了，一些随笔的涂鸦都可以画在上面，我们并不要求质量，要的只是个性和创意。而在近期我们就会将边角栏进行完全的改革，专门腾出一小块位置印上读者们的个性涂鸦，这样看起来是不是更有趣一些呢？

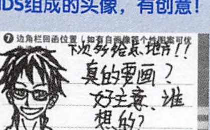
其实还是有相当的读者响应了小枫的号召，画上了许多有趣的画像。这次我就“滥用”下权力，把它们集中放在PG BAR里SHOW一下吧，以后的话，自然还是要回归边角栏的正统位置啦！



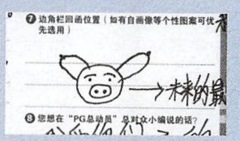
NDS组成的头像，有创意！



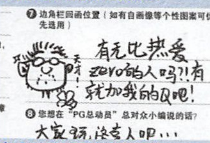
正太哦！我喜欢！



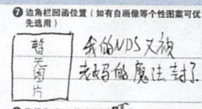
谁想的？我想的呗！



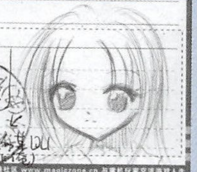
……这是谁啊？



这个竟然是大叔形象……



回头记得贴上照片哈！


好萌啊！貌似是你的同学的画像？！叫她来参加女生帮啊！



啊啊啊啊啊啊！外星人都上来了！我滴神啊！谁来救救我啊！读者大人的画像真是一个比一个强！小枫越来越期待下期回函卡了……

湖北赤壁 宋读者

问枫哥一个问题吧，为什么都说PSP的游戏不如NDS啊？我怎么自玩上PSP后总觉得比我以前玩DS游戏时好很多啊？总觉得DS的双屏玩大部分游戏时那根本就是浪费电，正统的RPG根本没用；赛车游戏根本就没时间看下屏的地图（一看就撞车）；格斗游戏像《七龙珠》那也是在浪费电。也就是在玩迷宫游戏和《银河战士》类的游戏时还挺好。以至于我现在看DS游戏就觉得没味儿，还希望大哥帮我解释一下，谢了！

枫：不好意思，实在辨不出来宋读者的签名，所以无法把你的真实姓名登在杂志上。你的信不短，小枫也都完整的看过了，对于高三时代学生玩家的心情，我还是很能体会的。这段时间说长不长，说短不短。只要能够摆正心理，应该可以相对比较愉快的度过高中生活的最后一段光阴，小枫在这里想非常善意的提醒你两个字：“珍惜”！

其实关于DS和PSP这两部主机还可以再多说一些。从全球形势上看，以前都说PSP在日本市场完败给DS，但是就近期硬件和软件的销量来看，在欧美地区，PSP就掌机这一块市场竞争中也是明显处在下风。大街上随处都能看到DSL，而PSP却非常少见。DSL主机和游戏俨然引起了一股流行风。要论游戏，PSP上的游戏多为家用机的移植作或续作，传统玩家接受起来更容易一些。这也是宋读者会觉得PSP游戏好玩的主要原因。而DSL上则以休闲轻松类游戏为主，即使是非玩家也能轻易的上手。DSL之所以会全球范围内大卖，除了有几款人气颇高的游戏外，主要还是非玩家的普通消费者起了决定性的作用。要知道，传统玩家的影响力远没有普通大众来得大，当一种产品已经引起一种社会现象的时候，它的连锁效应是不可估量的。

主机卖得好，软件会逐渐多起来，这是目前DS系主机上游戏数量与质量逐渐提高的主要原因；相反PSP就不是那么让人乐观了。但是有一点必须肯定，PSP上的游戏虽然传统但的确更优秀一些。国内更多的人只把它当做一个具有游戏功能的MP4而已，成为了时尚的代表，素不知其实在日本、美国等游戏大国，真正的时尚掌机实际上却是DSL，这就是国情差异吧。

长春 许廉

我已是一名高三的学生了，即将面临严峻的高考了！但我却愈发地焦躁起来：我父亲只注重我的成绩，却从不体会我的心理。每当我玩掌机想放松心情时，他总会颇有微词。考试考好了还成，如果考不好就总会唠叨不让我玩了。于是我厌恶地用不断地游戏对抗他，以至让自己的成绩总是大起大落，难道是我错了吗？

枫：用考试成绩来决定一个学生的优劣，这虽然荒谬但却是一个在国人心中根深蒂固的道德观念。首先你必须要正视一点，那就是父亲所做的一切，出发点都是好的，不过就是希望你现在能有好的成绩，将来有份稳定的工作，上乘的收入……你不该去责怪他，更不应该用对抗来表现自己的不满。对谁都可以，唯独父母不成。他们如果不是关心你，也不会做那些根本就是“吃力不讨好”的事。

还是老话，多交流。把自己的想法多与父亲聊聊吧，思想上的差异不是一天两天就能解除的。我相信没有父亲会讨厌与自己的儿子讨论问题吧，把你自己的想法亲口对他说出来，我相信他会理解你的，祝你好运！

山东潍坊 杨文健

以前是“上边角栏难，中奖难上加难”，现在好了，现在是“中奖难于上青天，上边角栏难于上太阳”。边角栏缩水不少啊！神啊！赐予我DSL吧！（不对，应该是小编）Vol.63太火了，我仅仅迟到了两天就已经售完了，附近书店均缺货，准备邮购……

枫：其实边角栏少的原因是多方面的，在这儿一、两句话也实在是解释不清楚，总之这个问题近期内一定会解决的，请大家放心好了。具体的方案已经提出了，杨读者如果没注意的话往前翻一页就能找到你想要的答案。至少，以后不会再让一期内边角栏的数量还不如中奖名单这样诡异的事情发生了。

Vol.63的销售状况的确是很不错，当然，这也跟众小编的努力分不开的。杨读者实在买不到的话就给发行部打个电话，看还能不能邮购。具体的电话号码请翻看杂志的封二。

广东佛山 黎伟滨

PG的又一次改版确实给人耳目一新的感觉，但是在一些细节上仍然不能让人满意。比如64期P29的两则新闻，人家PS3发售延迟和XBOX360推出核心版又跟掌机有什么关系呢？真有种撑版面之嫌。另外“口袋迷CLUB”与“口袋基地”完全可以合成一个栏目，而前者更是用PG的版面登《口袋迷》的内容，让人看了很不爽，不如多看几个特色专栏好了。

枫：黎读者的批评比较有代表性，所以小枫有必须就这些问题跟大家解释一下。关于新闻中会涵盖家用机内容的问题，其实这个真的很正常的。掌机与家用机本来就是不分家的，即使现在的PG是掌机专门志，但实际上跟家用机仍然还有着千丝万缕的联系，例如现在许多掌机游戏跟家用机之间都有许多移植和逆移植，系列作品经常是横跨家用机与掌机平台。还有一个比较重要的原因就是喜欢掌机绝不等于要排斥家用机游戏甚至是PC游戏。关于这个问题我就不深入再说了，否则后面的PG博克可能就没地方了……哈哈！让大家通过PG稍微了解一点家用机的新闻，这真的没什么不好的。

“口袋迷CLUB”是个全新的尝试，主要是为了跟《口袋迷》相配合，造福更多的喜欢“口袋”的读者。因为《口袋迷》的杂志制作周期等原因，其中读编交流的内容实在太少，所以才会搬到这里来。对于喜欢《口袋迷》和“口袋”的读者来说，自然是个非常值得一看的好栏目了。黎读者可能想说我不喜欢“口袋”那怎么办，关于这点小枫也十分抱歉，杂志总要去照顾更多的读者的，有些地方还请大家能够更宽容一些。

江苏无锡 彭栋

偷偷买的DS还是被发现了，老爸拿去玩了之后，还回来时说：“玩就玩吧，只要平时不影响学习就好了。还有平时让我玩吧！反正你也要上学。”哦，我的天啊！三天后发现龙珠记录消失，无限伤感中……

枫：别解释！你千万别解释！明明是炫耀文，这就是炫耀文！有如此好的老爸彭读者应该高兴还来不及吧，怎么还能伤感呢。这对那些许多备受家长严格监管游戏的读者们来说，简直就是天方夜谭啊。其实要我看，像彭读者这样的遭遇真的应该是再普通不过了，因为某些原因，现在许多人的思想真是顽固到极点，不说了，不说了，又是老生常谈的话题。最后，小枫在这里祝愿彭读者能够继续跟老爸和平共处，学习游戏两不耽误！



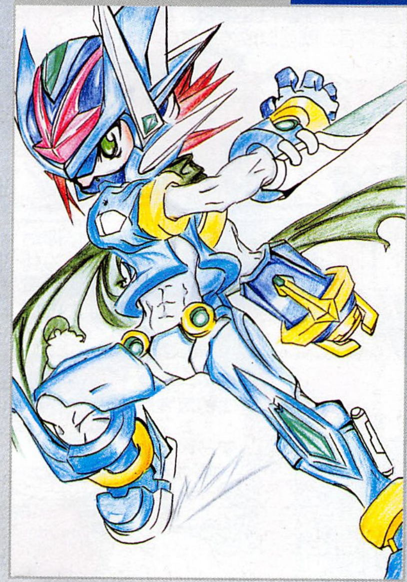
处理背景部分的笔触还需要加强哦。

陕西西安
韩烨

《洛克人XX》这张原创稿是本期的TOP1啦！

广东顺德
绫小路光





你的画功很不错，以后多投一些原创作品来看看吧。

上海市
何虹帆



OP饭翔武同学鉴定结果如下：画的不错！

天津市
王蔚

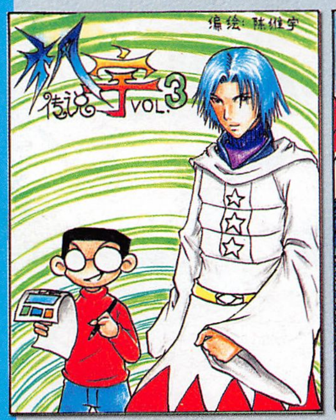


这张画稿背面有很不错的铅笔稿哦，可惜扫描效果不佳不能放这里。

广东阳春
梁航翊

因为这样那样的原因，有时候大家后寄出的稿子我反而会先看到，不过绝大部分画稿都会平安抵达编辑部，被其他小编挑出来放在我的显示器旁边。本期非常高兴的收到绫小路光寄来的原创稿，谁说原创稿不能荣获TOP1，图区只缺乏非常好的原创稿而已啦。P.S：绫小路光只是一个笔名而已，与绫小路义行可没有关系哦！

杂志增加了《口袋迷CLUB》新栏目之后，我会分一些关于口袋妖怪的画稿给某枫，至于他会不会给各位发奖品呢？你们还是去问他吧……



























枫：你咋又来了？
陈：上次没说完啊！
枫：……那就快点吧！我这儿没时间了，赶着去厕所呢！
陈：哦，对了对了，我想起来了！关于《枫宇传说》，我不敢说它是首部在游戏杂志上连载的漫画，但我一定要做到让读者喜欢。我也会在三栖人论坛上让读者参与我的创作，抓住读者的心。
枫：那倒是，杂志这边，我可以通过回函卡

















的调查来征集读者们的意见。

陈：当然，有喜欢我作品的，也就一定有讨厌的！所以我能做到的是让喜欢的越来越喜欢，让讨厌的越来越讨厌，双方斗下去吧！（什么人啊……）原因嘛……双方对立开来，会形成非常忠实的读者群，而我一定会更加努力的。小枫对我你就放心吧！不论剧情还是画技都没问题！

枫：……还真不谦虚……

枫：OK！先这样吧，我不行了！（奔向WC……）

陈：还没去呢啊……

Q&A问答无双

你的问题
也是大家的问题

关于游戏的一切问题彻底解答

有一个小问题，用M3P烧录卡烧录的游戏是否不能联机对战？我的IDS（刷V5）+M3P不能和同学的NDS（未刷机）联机游戏，但同学建立的游戏（一卡多机那种）我却能进，为什么？

（陕西省西安市 姜尚）

烧录卡烧录的是可以联机对战的，把刷机程序和M3内核转换软件都更新下，然后再烧录就肯定没问题了。

前几天玩《洛克人ZX》，打完了冰之魔女后存档，不知为什么存档速度特别慢，结果在存档时不小心把电源给关了，重新开机后，除了《马里奥赛车》与《纳米迷踪》能玩，其他游戏都不能玩，进入反应除了黑、白屏外，有时显示0000/0008K（用的是SC的卡，GBA卡大小的），MOONSHELL也不可进入。之后准备将MINISD卡格式化，结果电脑却不认，换了一台电脑后发现MINISD卡能认，但操作时电脑反应极慢，经过格式化后发现正常共500MB左右的容量只用了300MB左右，就发现烧两个文件只有一个能用，反复插拔几次后，电脑死机，然后重启电脑就不认SD卡了。请问这是什么问题？

（河北省保定 张翼琨）

游戏在存档时电流很大，关机和热插拔很容易使卡被电流烧掉。你这个应该就属于误操作所造成的。建议直接换一块新的SD卡。



《圣魔光石》中会员卡在哪些地方可获得？

（上海市卢湾区 施毅）

强盗レナック（雷纳克）加入时身上携带。

（ALUCARD）

《苍月的十字架》普通结局后，一路打进GOOD ENDING，在最后那个BOSS卡住了。那BOSS第一形态很容易，但第二形态却很难。我打了半天也打不过。请问有什么诀窍？还有，是不是只有GOOD ENDING通关才会出现HARD模式？

（浙江省绍兴市 周一枫）

其实第二形态也不是很难，就是HP比较多，等级低的话打起来比较累，推荐使用天使（复仇女神的魂）。BOSS放出的黑色鬼魂可以打掉，此外BOSS的攻击比较慢，耐心躲避即可。

只有GOOD ENDING通关才能出现。

可不可以把PSP下载模拟游戏的方法说一下？还有，我们这里的BOSS说要玩现在的模拟游戏，必须要买一个引导盘，是不是真的啊？

（四川省凉山州 杨玺）

BOSS说的是玩ISO，用1.5机器玩ISO时，部分ISO可以免引导盘进入游戏，而一些ISO就必须要用引导了。

1、GBA上《火影RPG》中，完成树林演习后该怎么办，我已经去了所有的地方，与大多数人对话，可都是没用。

2、《洛克人Z3》中小游戏怎么打出来？

3、《洛克人EXE6》中，伯爵的SP芯片太难打了，有什么诀窍？紫色宝石怎么拿？附加任务中，4星的那个女领航员要的东西是哪4样？

4、《光明之魂2》的四个古装备在光明神殿如何放置？

（江苏省常州市 潘佳磊）

1、完成演习后，回到木叶村到拉面馆中触发剧情，然后到忍者学校去接任务。

2、全S级通关后出现雪儿的；打通困难模式后出现COPY X的；全S级打通困难模式后出现斗将和妖将的；四天王的要用e－READER刷卡后出现。

3、伯爵无属性，没什么弱点，用普通的秒杀方法就可以干掉，比如大众些的草地+旋风+药丸。

紫色宝石需要解锁器才能开，很多地方都有

卖的，4000元一个。

最后一个问题我没搞明白，附加任务里没有4星的，而且给东西的任务只有给5个的，而非4个，如果是数字写错了，那应该是这个任务

任务24　★★★★

完成方法：在天空镇内部上方的大球边上找到一个实体化的女性领航员，给她リカバリー80H、デスマッチA、バブルラップQ、アタック+30 *和ディスコード S任务就完成了

4、《光明之魂2》的光明神殿是合成道具用的，不是放古代装备的。



1、最近在玩《怪物猎人FREEDOM》，请问屋里的小猪有什么用？

2、我打银火龙怎么都打不过去，打上去都是弹刀，但现在这个时期武器的锋利度只有绿色的，快帮帮我吧。

（谈永春）

1、那小猪就是一个练习烤肉的，出心的时候也就是能烤出熟肉的时候，基本没什么用。

2、银火龙和普通火龙还有苍火龙不一样，弱点变成翅膀了，打翅膀不弹刀。另外，打到银火龙的时候已经能造出蓝槽的武器了，而且锋利度+1的装备也可以组合出来了。



请问《机战OG2》共有多少话？如果41话前（含41）的熟练度全部得到会怎么样？

（北京市房山区 王昊）

完整的一共43话，在41话前只要熟练度在35以上，就可以进入第42话 “かつて”と“これから”，打过后进入最终话 荒ぶる星神，如果在35以下，那么“かつて”と“これから”就是最终话了。



我玩GBA《真三国无双》用孙策打虎牢关，打败董卓后，他说了一句话就不动了，但音乐继续，这是为什么？我用烧录玩的，如何使用吕布、曹操、孙坚、刘备？

（张家港市 蔡强）

原来我也碰到过这种情况，是烧录卡支持的不稳定，重新烧一下就没什么问题了。



1、《红宝石》中，道谷市商店下面的那个房子里有一个门，可是门不开，怎样才能进那个门，道谷宇宙中心的火箭什么时候发射？

2、《红宝石》去幻影岛和南岛的金手指分别是什么？

3、我玩的《红宝石》里，电视中为何没有新闻？

（河南省郑州市 拜琛）

1、在门前使用剪切技能就能开门。不会发射，那是装饰。

2、去南岛，先输入：02025A44:00010113，把重要道具的第一个变成梦幻船票的金手指是。之后输入：020267BE FFFF便可从ミナモシティ坐船去南之孤岛了。

去幻岛，E4306434411C4350输入以后，抓一只精灵，随便什么，然后就可以去幻岛。只要这精灵不存在电脑，幻岛就一直有。

3、电视在闪烁的时候对准屏幕按A键就能看到新闻吧。

（皮卡秋）

包打听

64期：《GTA 自由都市故事》我第一个城区去V地接的任务都完成了，只剩下了J、C两地，该怎么办？

（福建省平潭县 翁捷）

J地，即红灯区JD O' Toole的任务必须先回自家更换普通便装后才能开始接。

C地，即主角母亲Ma Cipriani的任务，在完成Vincenzo的任务Smash and Grab后前往她所在处即可自动开始接任务。

(KAYIN)

65期：为什么在PC上用VBA模拟器玩《游戏王EX2006》汉化版中自由战斗中没有联机对战，只有挑战CPU呢？

（广东省中山市 李嘉润）

模拟器的话必须选择了BIOS才能在自由对战中出现通信对战的选项。

Q：《赛尔达传说 众神三角力量》有多少个墓碑，分别在哪里？

（广东省江门市 李锦能）

Q：在《世界传说 换装迷宫》中，幻之城进门后，这两个小门间一人该怎么触发他？是否有一些隐藏要素？

（成都市大邑县，杨沛川）



Touch不等于创意 双屏不应是束缚

从DS到如今的DSL，作为任天堂应对PSP的异质掌机，其成绩不可谓不神奇。硬件方面，在日本本土的总销量已近PSP的三倍，而全球总销量已经逾2100万，成为史上普及速度最快的掌机。同样，在软件方面，仅仅在日本地区，百万级软件已是层出不穷：《任天狗》、《马里奥赛车》、《动物之森》……短短一年半多DS平台上竟出现了9款百万级大作，这样的成绩足可令对手汗颜。

不过成绩不能掩饰不足，在9款作品中就算算上《动物之森》，也就三款传统大作，况且《动》还不能算是传统意义上的大作，DS在开拓了新用户的同时，在传统游戏领域方面还是被PSP抢去了不少用户的，这也是不少人认为DS并未获胜的原因之一。

有人将DS传统游戏的不利归咎于第三方软件的不利，这是有一定道理的，但依我之见，根本原因应该是在对双屏的使用上。DS的硬件特性导致它更适合制作PUZ、AVG、RAG之类的游戏，而对传统的RPG、ACT、SPG、RAC游戏而言，如何合理利用触摸屏便是极其关键的。双屏就是一把双刃剑，软件的成败与否在于软件商对双屏的理解上。但由于从一开始，DS就打着创意牌，以双屏为卖点，以Touch为口号，加之“Touch Generation”系列的大卖，很多厂商便认为Touch就等于创意，随便做个游戏加个Touch操作，游戏画面分成双屏，这样便成了所谓的利用机能之作，创意之作。

对创意的理解上，个人认为好的游戏创意应该不影响游戏本身的节奏和操作感，并能够给玩家以惊喜和乐趣。在这里我提到了游戏的操作感，对于一款游戏，尤其是一些强调动作要素的，良好的操作感是很重要的，而操作感的不适必然会影响游戏的节奏，继而影响玩家的心情。就如最近的《重装机兵DS》来说，完全舍弃了传统的操作，用触摸笔搞定一切，创意是有了，机能是利用了，可画面毫无进步不说，手感也是奇差。对于RPG游戏来说，创意更多的是应该在系统和剧情上作文章，而非用触摸笔点下菜单移动一下人物，一个屏幕弄个人物状态之类的东东，就美其名曰充分利用其机能，想来还是有点可笑。

创意归根到底只是一个点缀，锦上添花之举，若是厂商主次不分，喧宾夺主抑或是捡了芝麻丢了西瓜，那可就是大大的不值了。而目前DS软件一大问题就是这样，很多厂商只是用着GBA游戏的画面音乐，随便用点触摸笔操作就算是DS游戏了，正所谓态度决定一切，如此态度再看看软件销售量，就不难想象任天堂的一家独大是何原因了。

一直以来，很多厂商只是将掌机作为敛财工具而已，本以为PSP和NDS的到来会给掌机市场带来一番转变，可怎想一个变成了移植主机，一个大有从异质向“益智”发展的趋势。NDS的双屏设计是其亮点，给软件商更多发挥的空间，而如今双屏反而就成了束缚，捆住了厂商的双手，原本灵动的创意不见了踪影，留下的只是雷同。有时候我也在想，DS真的就是传统游戏的地狱？DS游戏就非得用双屏不可？利用好双屏必定需要一个好的创意，而好的创意往往是可遇不可求的，在没有好创意的情况下，努力提高游戏本身的素质才是关键。记忆中，任天堂某高层曾经说过，DS游戏不一定要用双屏，即便一个屏幕只放广告也可以。虽然有点夸张，不过我想对于一些如RPG、ACT、SPG游戏而言，一个屏幕上显示的往往是地图、状态之类的东西，游戏之中并不是很常用，厂商是否可以设计一个类似GBA游戏休眠模式的东西，某个屏幕不用的话可以按下一定按键关闭需要时再开启，而使用触摸屏操作的时候也不应该放弃传统按键操作，毕竟让每个人玩得顺手开心才会有市场，而作为玩家又何苦执着于是否利用了双屏，是否用了触摸屏操作，游戏嘛，玩得开心就是了。

异质还是益智？双屏，本不该是束缚……

文末语：写完本文之时，得知FF3首周销量突破50万，不甚欣喜，虽然战斗时并未用双屏，可效果确实很不错，画面也属DS上一流，这也表明TOUCH不是DS的唯一，相信随着《口袋妖怪》、《赛尔达传说》等传统大作的陆续公布发售，DS上传统游戏的春天也不远了。

文/萍踪已逝






"呜……呜……这是哪儿?"我从昏迷中醒来，看到眼前这奇怪的景象，不禁疑惑起来。这里除了几个大烛台孤独的发出昏暗的光线外，就是一些古老的欧式建筑，一幅幅画像在烛光的陪衬下显得越发诡异。

从左边的房间里传出了一阵骨架散落的声音，我连忙走到门前，正要开门时，门却被一股奇异的力量崩开了。一只浑身是伤的蝙蝠从门里逃窜出来，它从我的身体中穿了过去，它看不见我！忽然间我感到一股强大的力量压迫着我，抬头一看，一位满头银发的少年，他身穿白色风衣，手提一把沾染了恶魔之血的屠魔之剑。我在心里叫出一个名字——来须苍真！

来须苍真，正是我现在玩的《晓月圆舞曲》里的主角，他怎么会在这儿，难道这里是恶魔城?没人给我答案。正猜想之际，一股莫名的恐惧涌上了我的心头。我抬头看见苍真那双冰冷的眼睛正直勾勾的盯着我看，尽管我知道他是看不见我的，可是我还是被压迫得喘不过气来。苍真穿过我的身体和我身后的木门，紧张的一幕过去了，尽管我很想尽快离开这里，可是我的身体不听使唤，被苍真那股力量吸引了过去。

我跟着苍真来到了时计塔。在上塔的过程中，一阵砍杀后，无数伴着妖怪怨气的魂飞进苍真的身体里，我们踏着恶魔之血铺成的道路来到了一个BOSS的房间，苍真没有丝毫犹豫就闯了进去。

进入BOSS房间后，只见墙壁上插着把沾满血腥味的大镰刀，从远处的钟楼里飘来一个黑影，散发出令人窒息的杀气，死神来了。死神用那黑洞洞的眼眶对着苍真，苍真也死盯住死神不放，一场战斗蓄势待发！墙壁上那把大镰刀突然自动飞进死神手里，死神挥舞着那把镰刀使出了"死神之镰"的招式，整个屋里顿时到处飞舞着一把把小镰刀。苍真要躲避小镰刀，同时还得注意死神，可他比我想象中的还要强，每次死神发动攻击后的那一瞬间，就绕死神背后顺势攻击。死神被这接二连三的攻击激怒了，把大镰刀在手上转得飞快，然后对准苍真把大镰刀掷了出去。

一片片血花从我眼前飘过，苍真被这突如其来的攻击刺伤了！负伤的苍真勉强的撑了几分钟，稍大意又被镰刀划了一下，白色的风衣上沾染了血迹，但他稍微停顿片刻后又提剑冲了过去。

终于在苍真挥完最后一剑时，死神身体周围燃起了死亡的火焰，火焰吞噬了那苍白的头骨，死神之魂飞进苍真的身体里。苍真看着远处的钟楼， 毅然朝着王座走去。我刚想跟去，周围的环境开始模糊了，钟楼也消失了……

这时我从梦中醒来，看到手中还拿着自己的GBASP，画面上是我正在玩的《恶魔城》，苍真正站在死神BOSS的房间门口，原来我打机打得太晚没关机就睡了。可是刚才那梦和现在的游戏是巧合吗?我笑了笑，存了档，关了机，准备天亮后向死神挑战……

文/GBA-Li





现在，那个游戏又回来了。那个英雄又回来了。

从来没有见过那么充满敌意的游戏。在那个可怕的世界里，一切事物都是你的敌人，一切的生物或死物都是为了夺你性命而存在的。在一次次死亡与重来的过程中，我记住了这个变态的游戏：《魔界村》。同时也记住了那个无所畏惧的主角：白银骑士亚瑟。

在遥远的小学时代，在FC全盛的王朝，在那个阳光璀璨的游戏年代，我在一个要好的同学家初次见识到了它和他。漆黑的背景，林立的墓碑，诡异的音乐，一个相貌奇怪的小人儿扔着一道道光束（当时还不懂什么叫“矛”），与地底冒出的怪物战斗。所有的东西都让还天真烂漫的我感到了一丝恐惧。而真正拿起手柄时，其蹩脚的操作感与无处不在的敌人更是令人叫苦不迭。两个小时过去了，尽管我和同学拼死奋战，还是无法突破第一关的前半部分，打不过那个会飞的红色恶魔。后来妈妈打电话来催了，我才悻悻地放下手柄离去。回家后，对父母的训斥充耳不闻，脑子里却不停地闪过刚才的一幕幕游戏画面。过了几天，突然想起去借那盘FC卡带，却无比惊喜地得知，卡带不慎从高高的桌子上掉了下来，弄了个使用不能。心中似乎有些许失望，但又咬着牙轻声哼了一句：破游戏不玩也罢！颇有些狐狸吃葡萄的感觉。

以后的日子是一段枯燥的时光。小学升入初中，初中升入高中。FC已经落满了灰尘，被收藏在了不为人知的角落。关于初代《魔界村》的回忆也早已荡然无存，或是说被永久封印。

GBA终于在软磨硬泡下被批准入手了。买机时，捎带了三盘卡：《恶魔城 月之轮回》、《特鲁尼克大冒险2》《超魔界村R》——都是老板推荐的，我告诉他我喜欢高难度的游戏。

于是，《魔界村》，这个名字又一次进入了我的生活。一个星期，七个夜晚，已经是菜鸟级动作游戏达人的我将《超魔界村R》打穿了。感想就只有一个字：难。

在魔界村中，没有任何地方是安全的。地面会不断地冒出丧尸，空中会不停地浮现幽灵，就连乖乖地站在那里都有可能被巨浪莫名其妙地冲进水殒命。所有的东西都是对生存的威胁，连宝物都常常诱使贪心的人们坠下深渊。若不能做到对关卡的极端熟悉，想要轻松过版根本就是难过登天。这在如今“轻松游戏”的大潮流下，无疑是不可想象的。但却总有些人乐在其中，本人就是一个。

一般来说，刚刚接触《魔界村》系列的玩家都会在第一关挣扎很久并不断死亡。直到上手，直到人品暴发，闯过了第一关，却猛然发现游戏似乎已不是那么难了。这个可以视为操作上的升华。魔界村历来隐藏要素不多甚至基本没有，就是为了令玩家抛开一切外因，一心一意地去享受动作游戏的操作快感，享受高难度游戏破关后的成就感。

说实话，本人征战游戏世界已十六七载，还从来没有真正的、实实在在的、打心底的、发自肺腑的佩服过哪个游戏角色。但是，亚瑟，这个永远不屈的骑士，令我真正的折服了。首先，亚瑟这一次次冒险（据不完全统计有十次左右），没有别的原因，全都是为了去拯救被魔王掳去的公主。尽管这个主题很老套，但在不同的环境下，所散发出来的意义就大不相同了。大部分人都喜欢把马里奥和亚瑟放在一起说事，认为他们是好男人的楷模。可是，在马里奥的世界里，基调永远是欢快活泼的，因此把他的冒险说成是“欢乐的观光游览采蘑菇赚金币之旅”亦不为过。而亚瑟呢？深入一方群魔乱舞的天地，面对的是无穷无尽的面目狰狞的怪物，没有朋友，没有兄弟（马里奥好歹还有个老弟跟着），没有战友。所拥有的仅仅是手中的武器和一颗勇敢而坚毅的心。稍有不慎，就会化为一堆白骨，与这个世界和他心爱的公主永别。但是他没有一次选择退缩，总是穿起那副熟悉的白银铠甲，义无返顾地杀入魔界，杀向魔王的寝宫。对于一般人来说，貌不惊人的亚瑟根本无法在帅哥林立的游戏主角界站稳脚跟，但在我们这些《魔界村》Fans的心目中，他就是一个不折不扣的英雄。为什么很多人只对他“战斗到一条短裤”的细节印象深刻并引为笑柄呢？我实在不明白。

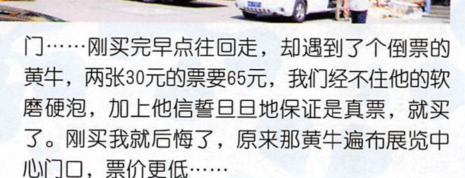
作为魔界村系列的最终形态，《极魔界村》已经华丽地登场了。本人也已经做好了准备，厚着脸皮找人借来了PSP，迎接新一次魔域冒险的洗礼。

文/神崎真之介

Ideas for Life



——iDSL首发记



2006年3月2日，NDSL发售。这令本来想买NDS的我不禁乱了脚步，我被那晶莹的外表、实在的游戏所蛊惑，于是我学会了等待，等待iDSL来临的那一天。

NDSL的价格从1800开始下跌，至今日的1200元，可iDSL呢？5月5日公布了六月上市的消息，那一刻我的心情是兴奋的，表情是严肃的。为什么？iQue公司说是六月，却又不说是1号到30号当中的哪一天，具体日期公布已是6月24号左右了吧，6月29日首发，于是我毅然决定一定要在首发当日购入。日期虽晚，不过值得欣慰的是，价格定在了1288元上，不像当初iDS发售时，捆绑销售价格高达1900元。

首发前夜，我兴奋得连觉都睡不着，好不容易折腾到第二日早上，和同学约好出发。乘车花了大约两个小时，到达雄伟壮丽的上海展览中心时大约是早上八点，不巧入场时间却是十点。可恶！我连早饭都没吃赶来，却说十点开门……刚买完早点往回走，却遇到了个倒票的黄牛，两张30元的票要65元，我们经不住他的软磨硬泡，加上他信誓旦旦地保证是真票，就买了。刚买我就后悔了，原来那黄牛遍布展览中心门口，票价更低……





入场有三个方法，持通行证、特殊嘉宾门票、一般门票都随时可入场，害我们傻等了一个半小时。进了门，终于缓解了丝丝的炎热，不过汗还是直往下流。iQue展台那里已经排起了队，约有十多个人的样子。一面的玻璃柜子里陈列着数个iDSL的盒子和几盘游戏卡带，另一个柜子里放着四五台GBM，没有人理会的样子。另一面有两台iDS供试玩，屏幕直接连到显示器上。中间有几位showgirl拿着几台iDSL和GBM让人试玩。

等着没事，就和工作人员聊了几句，大致了解了一下数量，15台，根本不够嘛！还了解到徐家汇美罗城2楼有200台iDSL，不过已经卖光了，销量可真好啊！等了大约两个小时，11点半终于开始发售了，我早已是等的手脚发软了。不过一切都是值得的！

一台水晶白iDSL入手，展台上那四五款游戏早卖得没影了，没有办法，只好到别处买了。兴奋之余想趁机好好逛逛，却几乎走不动路了。

首发唯一让人满足的就是送了不少东西，七合一套件，包括两支触笔、一张保护膜、一件耳塞、一个硬塑料套子、两个卡片收纳盒，还有一条毛巾和一个水瓶，正好，暑假学农用得上。第二天入手一盘《马里奥与路易RPG2》。

最后，让我们充满感情地说：Ideas For Life。

文/沈斌

秘技侦探团

Codes & Secrets Detecting Caravan

秘技侦探团继续长期征集玩家们的秘技心得，请把你要说的话写在回函卡上或者信里寄到北京安外邮局75号信箱掌机迷收，或者发邮件至pg@vgame.cn，注明“秘技侦探团”即可。

钻地小子 钻地之魂 PUZ

DS上的本作也能够使用隐藏角色小黑兔子，只要使用アタル通过月球关卡就可以使用能力超强的兔子了，跟GBA版的《钻地小子2》一样，兔子能一次挖三格，并且拥有二段攀登的能力。

把生命数变成10的秘技：在任务模式中，按START键暂停，把光标移动到“リトライ”上，按SELECT键，然后依次输入上、下、左、右、下、上、右、左、左、右、下、上、右、左、上，再把光标移动到“ゲーム再开”上，按A键，听到音效后该秘技就使用成功了。

马里奥赛车DS RAC

STAFFGOST出现时间一览	
エイトクロスサーキット	1:44:199
ヨッシーフォールズ	1:02:291
プクプクビーチ	1:51:946
ルイージマンション	2:08:905
サンサンさばく	1:38:562
モンテタウン	2:03:769
ワルイージピンボール	2:34:751
キノコリッジウエイ	2:15:132
DKスノーマウンテン	2:25:375
チクタクロック	2:04:950
マリオサーキット	2:05:855
キラーシップ	2:17:967
ワリオスタジアム	2:25:657
ピーチガーデン	2:02:280
クッパキャッスル	2:30:833
レインボーロード	2:27:145
SFC・マリオサーキット1	0:54:743
64・モーモーファーム	1:23:971
GBA・ピーチサーキット	1:17:771
GC・ルイージサーキット	1:36:939
SFC・ドーナツへいや1	1:13:469
64・フラッペスノーランド	2:19:830
GBA・クッパキャッスル2	2:01:238
GC・ベビィパーク	0:54:993
SFC・ノコノコビーチ2	0:59:234
64・チョコマウンテン	2:26:416
GBA・ルイージサーキット	1:55:107
GC・キノコブリッジ	1:37:847
SFC・チョコレーとう2	1:06:549
64・ヒュードロいけ	2:25:155
GBA・スカイガーデン	1:52:752
GC・ヨッシーサーキット	1:57:496

任天堂官方纪录一览	
エイトクロスサーキット	1:30:571
ヨッシーフォールズ	0:55:460
プクプクビーチ	1:40:889
ルイージマンション	1:53:931
サンサンさばく	1:26:585
モンテタウン	1:50:914
ワルイージピンボール	2:18:337
キノコリッジウエイ	2:00:934
DKスノーマウンテン	2:09:458
チクタクロック	1:50:539
マリオサーキット	1:51:627
キラーシップ	2:02:679
ワリオスタジアム	2:09:916
ピーチガーデン	1:47:029
クッパキャッスル	2:14:191
レインボーロード	2:11:823
SFC・マリオサーキット	0:49:121
64・モーモーファーム	1:14:032
GBA・ピーチサーキット	1:06:657
GC・ルイージサーキット	1:26:329
SFC・ドーナツへいや	1:06:004
64・フラッペスノーランド	2:03:095
GBA・クッパキャッスル	1:48:123
GC・ベビィパーク	0:47:786
SFC・ノコノコビーチ	0:52:480
64・チョコマウンテン	2:10:893
GBA・ルイージサーキット	1:38:138
GC・キノコブリッジ	1:25:064
SFC・チョコレーとう	0:58:543
64・ヒュードロいけ	2:06:268
GBA・スカイガーデン	1:26:944
GC・ヨッシーサーキット	1:35:975

FFDQ富有街 SLG

隐藏要素出现条件一览	
隐藏要素	出现条件
マルチェロ&フラン	バトルロ-ド或フリ-ゲ-ム获胜2次
トロデ&バッシュ	バトルロ-ド或フリ-ゲ-ム获胜3次
空き地ル-ル	バトルロ-ド或フリ-ゲ-ム获胜2次
クイックル-ル	バトルロ-ド或フリ-ゲ-ム获胜2次
最强キャラクタ-	全部角色交换后再玩一次
ミナデインコ-ス	完成ホイミコ-ス和ケアルコ-ス
メテオコ-ス	完成ホイミコ-ス和ケアルコ-ス
メダル王女カップ	完成ホイミコ-ス和ケアルコ-ス

龙珠Z 真武道会 FTG

隐藏人物出现条件	
人物	出现条件
悟天克斯	第一章孙悟饭VS悟天克斯获胜
悟吉塔	第五章悟吉塔VS贝吉特获胜
贝吉特	第五章贝吉特VS邪念波获胜
排骨饭	第二章排骨饭VS邪念波获胜
邪念波	第五章悟吉塔VS邪念波获胜

马里奥篮球3on3 SPG

各种造型篮球出现方法	
红蓝白篮球	巡回赛中只靠投中3分球取胜
绿黄篮球	表演赛中在除隐藏赛场以外的赛场赢得花朵杯
黄紫篮球	表演赛中在除隐藏赛场以外的赛场赢得五星杯
红黑篮球	表演赛中在所有赛场赢得彩虹杯
蓝白篮球	完全全部プラクティス
トゲトゲ篮球	在五星杯普通难度取得金杯
スイカ篮球	在蘑菇杯普通难度取得金杯
サイコロ篮球	在花朵杯普通难度取得金杯
かぼちゃ篮球	在通信对战表演赛取得5连败
サッカ-篮球	在蘑菇杯HARD难度取得银杯
星型篮球	巡回赛中只靠投中特殊投篮取胜
タマゴ篮球	在花朵杯普通难度取得金杯
プクプク篮球	在蘑菇杯HARD难度取得金杯
クリボ-篮球	在五星杯HARD难度取得金杯
银色篮球	得到3500点
金色篮球	得到5000点
虹色篮球	在通信对战表演赛取得7连胜

变身人物使用条件		
人物		变身名称　使用条件
孙悟空	界王拳	第一章孙悟空VS小林获胜
	超级塞亚人	第一章孙悟空VS邪念波获胜
	超级塞亚人2	第二章孙悟空VS孙悟饭获胜
	超级塞亚人3	第三章孙悟空VS贝吉塔获胜
孙悟饭(少年)	超级塞亚人	第三章孙悟饭VS贝吉塔获胜
	超级塞亚人2	第三章孙悟空VS孙悟饭获胜
孙悟饭(青年)	超级塞亚人	第一章孙悟饭VS弗利萨获胜
	超级塞亚人2	第二章孙悟饭VS布罗利获胜
	潜在能力开发	第五章孙悟饭VS贝吉塔获胜
贝吉塔	超级塞亚人	第二章贝吉塔VS人造人18号获胜
	超级塞亚人2	第二章贝吉塔VS邪念波获胜
	破坏王子贝吉塔	第四章孙悟空VS贝吉塔获胜
特兰克斯	超级塞亚人	第四章特兰克斯VS悟天克斯获胜
小林	潜在能力开放	第五章人造人18号VS孙悟空获胜
比克	与神融合	第二章比克VS沙鲁获胜
悟天克斯	超级塞亚人	第一章排骨饭VS悟天克斯获胜
	超级塞亚人3	第三章沙鲁VS悟天克斯获胜
贝吉特	超级贝吉特	第五章贝吉特VS魔人布欧获胜
弗利萨	100%完全战斗力	第三章孙悟空VS弗利萨获胜
库拉	最终形态	第四章库拉VS排骨饭获胜
沙鲁	超完全体	第二章贝吉塔VS沙鲁获胜
布罗利	传说的超级塞亚人	第四章布罗利VS弗利萨获胜

GBA 游戏发售表

SOFT RELEASE SCHEDULE

截止统计时间：2006年10月20日

发售日	游戏名	厂商	类型
2006年10月24日	Scurge: Hive	Orbital	ACT
2006年11月30日	最终幻想6	SQUARE ENIX	RPG
2006年	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT



PSP 游戏发售表

SOFT RELEASE SCHEDULE

截止统计时间：2006年10月20日

发售日	游戏名	厂商	类型
2006年10月23日	荣誉勋章 英雄	EA	FPS
2006年10月26日	忍道 焰	ACQUIR	ACT
2006年10月26日	皇牌空战X	BANDAINAMCO	STG
2006年10月31日	横行霸道 罪恶都市故事	ROCKSTAR	ACT
2006年10月31日	杀戮地带	SCE	ACT
2006年11月7日	海豹突击队2	SCE	ACT
2006年11月16日	恶代官漫游记	GLOBAL	ACT
2006年11月22日	约束之地	STING	RPG
2006年11月22日	圣女贞德	SCE	SRPG
2006年11月30日	魔界战记	日本一SOFTWARE	SRPG
2006年11月30日	自己的迷宫	Climax	RPG
2006年12月7日	啪啦啪啦啪	SCE	RAG
2006年12月14日	合金弹头合集	SNK PLAYMORE	ACT
2006年12月14日	大战略P2	TAITO	SLG
2006年12月21日	世界传说 光辉神化	BANDAINAMCO	RPG
2006年12月21日	KANON	PROTOTYPE	AVG
2006年12月21日	SNOW	PROTOTYPE	AVG
2006年12月21日	合金装备 索利德 OPS	KONAMI	ACT
2006年	狂野历险XF	SCE	RPG
2006年	索尼克 竞争者	SEGA	ACT
2006年	胜利十一人10	KONAMI	SPG
2007年1月	沙罗曼蛇P	KONAMI	STG
2007年1月	兵蜂P	KONAMI	STG
2007年2月	怪物猎人P 2ND	CAPCOM	ACT
2007年	宿命传说2	BANDAINAMCO	RPG
2007年	寂静岭 起源	KONAMI	ACT
2007年	VR网球3	SEGA	SPG
未定	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG
未定	皇帝的财宝	CLIMAX	ARPG

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

截止统计时间：2006年10月20日

日期	游戏名	厂商	类型
2006年10月24日	Scurge: Hive	Orbital	ACT
2006年10月26日	暴风传说	BANDAINAMCO	RPG
2006年10月26日	逆转裁判2	CAPCOM	AVG
2006年10月26日	淘金者DS	HUDSON	ACT
2006年11月2日	胜利十一人DS	KONAMI	SPG
2006年11月2日	星之卡比 参上！呐喊团	任天堂	ACT
2006年11月16日	恶魔城 遗迹的肖像	KONAMI	ACT
2006年11月23日	JUMP究极明星大乱斗	任天堂	ACT
2006年11月30日	游戏王 灵魂召唤师	KONAMI	TAB
2006年11月16日	我们的太阳 强戈&萨巴塔	KONAMI	ARPG
2006年12月6日	童话枪手小红帽	KONAMI	PUZ
2006年12月7日	口袋棒球9	KONAMI	SPG
2006年12月7日	麻将格斗俱乐部 WIFI版	KONAMI	TAB
2006年12月14日	不可思议的迷宫 风来的西林DS	SEGA	ARPG
2006年12月14日	银魂 银时VS土方 歌舞伎町银玉争夺战	BANDAINAMCO	AVG
2006年12月14日	火影忍者 忍列传	TAKARA TOMY	FTG
2006年12月14日	流星的洛克人	CAPCOM	RPG
2006年12月14日	陆行鸟与魔法画册	SQUARE ENIX	RPG
2006年12月14日	SNK VS CAPCOM卡片战士DS	SNK PLAYMORE	TAB
2006年12月28日	勇者斗恶龙怪兽篇 JOKER	SQUARE ENIX	RPG
2006年12月	真・三国无双DS	KOEI	ACT
2006年12月	牧场物语 你与育成岛	MMV	SLG
2006年12月	河川垂钓DS	MMV	SPG
2006年冬	前线任务 FISRT MISSON	SQUARE ENIX	SLG
2006年冬	死神DS 2nd 死神的镇魂歌	SEGA	FTG
2006年冬	世界树的迷宫	ATLUS	RPG
2006年	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
2006年	沥青都市2	GAMELOFT	RAC
2006年	耀西岛2	任天堂	ACT
2006年	真・女神转生DS	ATLUS	RPG
2006年	怪盗瓦里奥	任天堂	ACT
2007年1月25日	三国志大战DS	SEGA	SLG
2007年	逆转裁判4	CAPCOM	AVG
2007年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2007年	心跳回忆 GIRL SIDE	KONAMI	AVG
未定	超级机器人大战DS	BANPRESTO	SRPG
未定	神奇世界	SQUARE ENIX	RPG
未定	FF12 亡灵之翼	SQUARE ENIX	RPG
未定	孤岛冒险LOST IN BLUE2	KONAMI	RPG
未定	赛尔达传说 幻影沙漏	NINTENDO	ARPG
未定	圣剑传说 玛娜英雄	SQUARE ENIX	RTS

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

秋天已至，天气渐渐变冷。此时最需要的，大概就是一个可以抱在怀中的温暖治愈系娃娃了吧。那就快来看看Honey学长的宝贝兔子！完全再现动画中的可爱，作为礼物送给女孩再合适不过，而出自同作的领带则更加适合男孩休闲佩戴。“恐怖系”的死亡笔记本和地狱少女稻草人挂饰别有一番另类味道，前卫各色！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元!



新款上市

¥25 编号:7333

死亡笔记笔记本套装

千万不要随便在这个本上写下别人的名字，因为这可是传说中的“死亡笔记”。里面所有使用说明和手写段落均还原原著，精装外封皮，后面空白页也可作为普通笔记本使用。另配有死亡笔记原声大碟及华丽羽毛笔一支。



¥25 编号:7298

新款上市

樱兰高校兔子玩偶

出自热门作品《樱兰高校男公关部》，喜欢甜食和可爱东西的甜心学长，时刻不离身的小兔子布偶，粉嫩软绵绵的不是可爱就可以形容的！大小约30*20cm（含那对可爱的兔耳），手感柔软，抱着它必然引发所有人的“桃心眼”。



¥15 编号:7322

新款上市

地狱少女藁人形挂饰

丑时使用5寸钉，从日本平安时代流传下来的恐怖诅咒用具！当然这不是真正的诅咒稻草人，只是《地狱少女》的小玩具而已。东西虽小却作的惟妙惟肖精致有趣，带起来与众不同别具特色哦！



¥25 编号:7300

樱兰高校领带

看过动画的人一定记得，这就是那些贵公子、贵公主们所就读的名门高校“樱兰学院高校”的学生们所佩戴的领带。兰紫色的条纹采用精工缝制，品质不俗，除了COS以外平时一般佩戴依然适用。

¥15 编号:7311

新款上市

彩云国物语手机腕带

美男云集的中国风浓郁的浪漫故事《彩云国物语》周边。腕带采用各色荧彩丝线绞制而成，富有弹性。下面挂有精致串珠和“彩云国物语”的标志挂坠。不仅可作为手机绳、腰坠、包坠使用，女孩子还能当作扎头发的头绳哦。



¥32 编号:7287

柯南神秘投影钟

最个性的时计！对准白色、黑色或者纯色墙壁、平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期。夜间看时间格外方便，配有钥匙环开门时还可当作夜灯使用。



¥39 编号:7254

柯南秘密侦探笔

保密必备道具！双笔头，一头正常书写，一头为隐形书写要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。（切务对人眼直射或用于其他非正常用途）



¥25 编号:7232

蔷薇少女TRAUMEND钥匙环六件套

哥德式罗莉的代表典范，水银灯、翠星石、苍星石、稚莓、金丝雀、真红共六位各具韵味的女主角华丽登场，变身小钥匙坠随身陪伴，樱田纯也要羡慕你。



¥19 编号:7243

Fate/stay night钥匙环五件套

精选RIDER、赛芭、樱、伊莉亚、凛五位人气女性角色，Q版形象格外可爱令Fate的冲击力倍增，由他们来点缀你的书包、钥匙，生活每天都多一点华丽



¥36 编号:7221

凉宫春日的忧郁腕表B款

黑色表带，超大的表盘和表带图案与A款相同，表盘图案则是经典的凉宫春日大头鬼脸，形象更加搞笑可爱，让你忍不住一天多看几次时间。

¥36 编号:7210

凉宫春日的忧郁腕表A款

红色宽表带，绘有白黑两色的凉宫春日LOGO、名字和SOS团长字样。表盘图案也为红色系，活力十足的凉宫春日摆出POSE，告诉你目前的准确时刻。



¥36 编号:7131

名侦探柯南10周年纪念手表

●《名侦探柯南》TV版和剧场版动画播映10周年推出的纪念腕表“黄金的时刻”，金属表带，表盘外观和内部机芯的质量都相当不俗。



¥26 编号:7209

凉宫春日的忧郁精致钱包

●凉宫春日团长钱包！黑色柔软质地，两面分别印有作品logo和Q版团长图案，三折打开后尺寸为24*11CM，有拉锁内袋。



¥25 编号:7175

哆啦A梦毛绒玩偶

●看了就想抱一把的超卡哇咿哆啦A梦毛绒玩偶！高约19cm左右，铃铛、口袋和尾巴所有细节均真实还原。



SNEAKERs

型杀鞋款 最新注目报告

Part 1 日本两大寄卖店直击取材 志上完全攻略　Part 2 AIR MAX最强！系列终极提案 光芒再现

Part 3 JUST DO IT最佳典范KOBE BRYANT　Part 4 幻之联名Atmos Vs Mita Sneakers: New Balance M1700

10月下旬全国上市!!

最期待的掌机宝典
最完整的资料收集



精彩内容不容错过

掌机业界新闻大记事/终极购买宝典/酷周边大检阅/ 联机乐趣研究/问题大串烧/秘技总公开/游戏完全图鉴/滴水穿石的破解/刷机&烧录完全解读

掌机经典&新作 珍藏攻略

PSP：SD高达G世纪P/太鼓达人2/幻想传说/死神 魂之热斗3/英雄传说 空之轨迹

FC/街 命运的交叉点

NDS：最终幻想3/口袋妖怪 钻石珍珠/火影忍者RPG3/魔法假期 五星连珠之时/甲虫王者/古惑狼/马里奥篮球3对3

绝对超值价
24元

224页/大16开/全铜板纸

11月6日火热上市

邮购请注明“06标准掌机” 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取